PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android • Retro

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 258

HOBBY CONSOLAS

MIRA QUÉ JUEGAZOS
DEAD SPACE 3
DEVIL MAY CRY
RAYMAN LEGENDS
ALIENS COLONIAL MARINES
CRYSIS 3

EL ARTE DEL HYPE

Así nos manejan para que compremos sus juegos

RIVALES PARA TU CONSOLA

Android, Steam... nuevas máquinas en busca del éxito

EXCLUSIVA MUNDIAL

CASTLEVANIA MIRROR OF FATE

¡Nos enfrentamos al Príncipe de las Tinieblas!

GRATIS

PÓSTER DOBLE



ANÁLISIS + REPORTAJE

NI NO KUNI

Lo puntuamos y viajamos al corazón del Studio Ghibli



PRIMER CONTACTO

GOD OF WAR ASCENSION

Retamos a los dioses en el multijugador



Sangre española en las venas de Drácula



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas

jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Mira que me fastidia comenzar un editorial hablando de la crisis (os aseguro que utilizo el verbo fastidiar porque mi madre me regaña si digo palabrotas), pero me vais a permitir que lo haga por una razón que pronto entenderéis. Entre todo que se lee y se oye sobre esta época tan convulsa que estamos atravesando, ya son varias las veces que he leído u oído decir que el lógico pesimismo que nos abruma nos impide ver que, pese a todo, en este país todavía hay mucha gente que hace las cosas muy bien. Normalmente se refieren a grandes compañías conocidas por todos, pero yo creo que este tipo de elogios son perfectamente aplicables a Mercury Steam, los desarrolladores de *Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate*.

Tras haber tomado el mando de la saga Castlevania desde el primer *Lords of Shadow* para PS3 y Xbox 360, no es nada descabellado afirmar que ahora mismo son el buque insignia del desarrollo español. A ver quién era capaz de predecir hace unos lustros que una de las sagas más emblemáticas de la historia del videojuego acabaría saliendo de un estudio que tiene sus oficinas en San Sebastián de los Reyes, a las afueras de Madrid. Al frente está Enric Álvarez, que es precisamente quien nos ha servido de guía en nuestra primera partida con el juego de 3DS. Ah, y lo de "exclusiva mundial" no es ninguna broma. En los tiempos que corren, con internet "vomitando" noticias en tiempo real, es un lujo cada vez menos habitual para una revista impresa. Vaya por delante mi agradecimiento a él y a Nintendo, que lo han hecho posible.

Ese es el camino que queremos que tome la revista, convertida cada vez más en un medio que aporte contenidos de calidad al margen de lo que podáis encontrar en la web. ¿Queréis más ejemplos en este mismo número? Los tenéis en los reportajes sobre el "hype" o el Studio Ghibli, que complementa perfectamente nuestro análisis de Ni No Kuni. Espero que os gusten.



LA REDACCIÓN



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es
@DMHobby

Sueño hecho rol. No solo de "shooter" vive el hombre. Aquí donde me veis, cuando Toriyama -el de Dragon Ball- colaboraba en los *Dragon Quest*, yo me preguntaba qué pasaría si sacasen un buen juego de Akira (el pinball no cuenta) o uno basado en los trabajos del Studio Ghibli. Después de jugar a *Ni No Kuni*, no podía estar más satisfecho.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Una comuna de hypes. En uno de nuestros reportajes hablamos del *hype*, ese "palabro" que con tanta vehemencia usamos hoy en día. Parece algo propio de los nuevos tiempos, pero se trata de un fenómeno que siempre ha acompañado a los jugones. ¡Leed nuestro reportaje! ¡Es genial, brutal! ¿He conseguido *hypearos*?



JOSÉ LUIS SANZ
Director de Hobbyconsolas.com
joseluis.sanz@axelspringer.es
@jlsanzf

Hincame el diente. *Castlevania* llega a 3DS y tiene una pinta brutal, como *Luigi's Mansión 2* y otros juegos que han anunciado su llegada para ella este 2013. ¿Será este año el que traiga las mayores alegrías a los usuarios de esta portátil? Gracias, Konami, por traernos un *Castlevania* portátil de los buenos.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

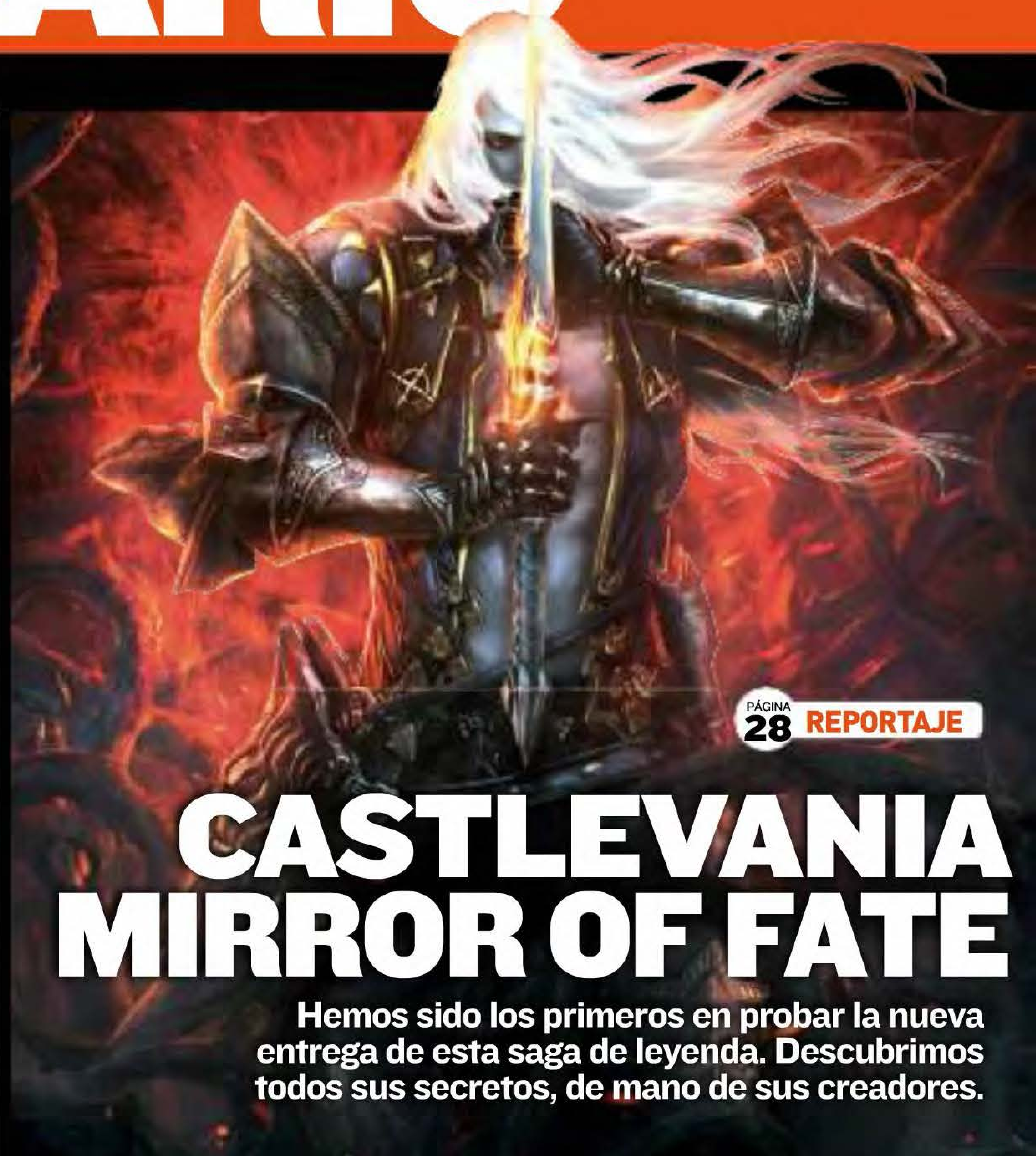
• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODOS LOS FORMATOS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todas las plataformas. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL N° 258



PÁGINA 28 REPORTAJE

CASTLEVANIA MIRROR OF FATE

Hemos sido los primeros en probar la nueva entrega de esta saga de leyenda. Descubrimos todos sus secretos, de mano de sus creadores.



PÁGINA 50 ANÁLISIS

PÁGINA 68 REPORTAJE

LA MAGIA DE NI NO KUNI

Valoramos esta obra maestra del rol, y viajamos hasta Japón para hablaros del Studio Ghibli.



PÁGINA 38 REPORTAJE

GOD OF WAR ASCENSION

Así es el multijugador que os convertirá en dioses... o acabará con vosotros.

PÁGINA 74 REPORTAJE

EL ARTE DEL HYPE

Descubre los trucos que utilizan los gurús de la indutria para "vendernos" sus próximos lanzamientos. ¿Optimismo o engaño?

PÁGINA 92 PREESTRENO

DEAD SPACE 3

En lo más profundo del espacio, nos esperan los necromorfos. Esta vez podremos enfrentarnos a la pesadilla en compañía. Pero, ¿será suficiente?

TODOS LOS JUEGOS

LOS CAMBIOS DE IMAGEN MÁS IMPACTANTES DE LA TEMPORADA

El nuevo estilo de los héroes del videojuego

Como si se tratase de una revista del corazón, en Hobby Consolas nos atrevemos a evaluar la imagen de los personajes más punteros... y a proponerle un cambio de "look" a los que aún no se hayan atrevido.

AGRESIVO



OLIVER

El protagonista de **Ni No Kuni** se enfrenta a una misión muy arriesgada, ¿no le convendría un peinado de guerrero como Son Goku?

TRADICIONAL



AGENTE 47

El traje y la corbata de **Hitman Absolution** no pasan de moda, pero ¿por qué no darle un toque de color con complementos como un sombrero o una flor?

MODERNO



ELIZABETH

En **Bioshock Infinite** se dice que lleva 20 años en Columbia, así que su ropa ha quedado anticuada. ¿Qué tal con otro peinado y gafas?

LOS QUE YA HAN CAMBIADO

DANTE



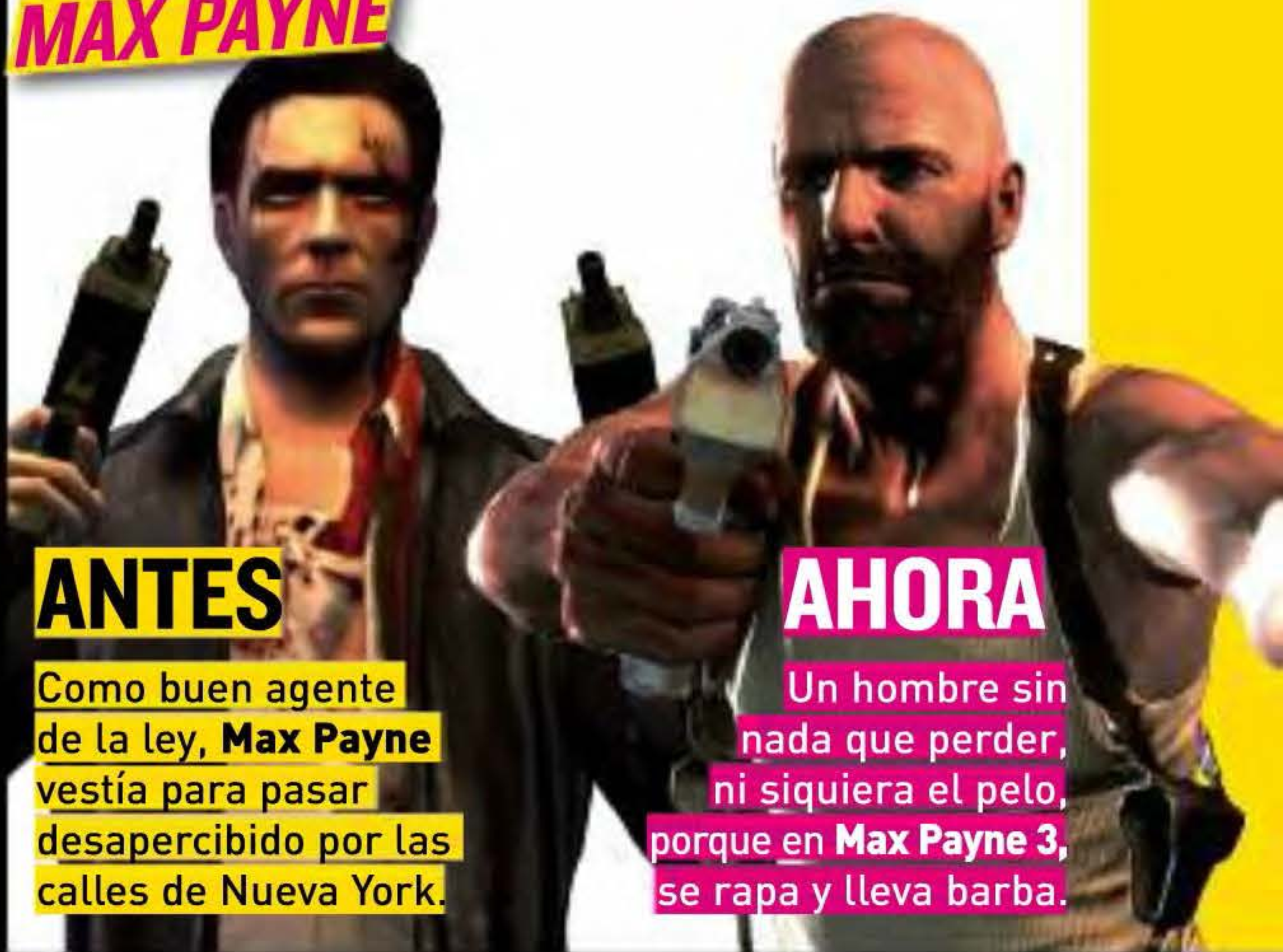
ANTES

Hasta **Devil May Cry 4,** Sparda lucía una melena albina que contrastaba con su chupa de cuero roja.

AHORA

Moreno y con pelo corto, en **DMC** Dante tiene un estilo más descarado y juvenil, como su personalidad.

MAX PAYNE



ANTES

Como buen agente de la ley, **Max Payne** vestía para pasar desapercibido por las calles de Nueva York.

AHORA

Un hombre sin nada que perder, ni siquiera el pelo, porque en **Max Payne 3,** se rapa y lleva barba.

LARA CROFT



ANTES

Desde el primer **Tomb Raider,** Lara luce ese top ajustado, y unos pantalones cortos que causan revuelo.

AHORA

Para el reinicio de la saga, nuestra heroína se ha vuelto más recatada y ha rejuvenecido un poco.

RAIDEN



ANTES

El Raiden de **Metal Gear Solid 4,** "estrenaba" la tecnología más avanzada en robótica.

AHORA

Los combates le han pasado factura. En **MG Rising Revengeance,** le falta un ojo y está más "machacado".

La imagen

El CES 2013 muestra lo último en tecnología... y videojuegos

A principios de enero se celebró en Las Vegas una nueva edición del CES (Consumer Electronic Show), la mayor feria de electrónica del mundo. Los videojuegos estuvieron muy presentes, porque varias compañías mostraron dispositivos pensados para jugar. Tenéis un repaso a lo que se vio en nuestra sección de noticias.

LOS MEJORES COMENTARIOS EN LA RED



Facebook

Participa en nuestro perfil oficial:
www.facebook.com/hobbyconsolas



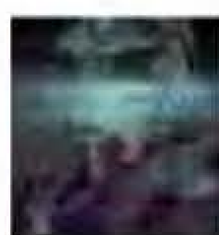
Diego Álvarez

“Vergonzosa la conducta de algunos españoles en el multi de *Call of Duty*, con emblemas proterroristas o anticonstitucionales.”



Manuel Chacón

“PS2 deja de fabricarse... Algo se muere en el alma cuando una amiga se va.”



Juan Diego García

“¿Adónde vamos a llegar con el tema de la segunda mano? ¿A pagar cada vez que quieras jugar, como si fuera una recreativa?”



Juan A. García

“Project Shield, la nueva consola de Nvidia, tiene forma de sandwichera. Me apetecen unos sándwiches con formas de botones y sticks.”



Twitter

Participa en nuestra página:
@hobby_consolas



@IVANius78

“Acabo de terminar *Metal Gear Solid 2* en HD. Qué juego más alucinante, impresionante, imprescindible... Gracias, Kojima.”



@Gammer Square

“A PS Vita más le valdría ampliar su catálogo de juegos... Mucha gente se decanta por la 3DS por esa razón, y eso que le falta un joystick.”



@Andres MachoXIII

“Alucinado con los nuevos *Pokémon*. Su universo nunca morirá. Me veo en unos años completar Pokédex de 1.500 criaturas.”



@JIgnacio26

“Haciendo limpieza, he visto mis antiguas revistas de *Hobby Consolas* y *Playmanía*... ¡Qué recuerdos! :-)”



Hobbyconsolas.com

Participa en nuestros foros:
www.hobbyconsolas.es/foros



Alundra89

“Me gustan los juegos de rol occidentales, pero nunca me han producido tanta emoción como los orientales.”



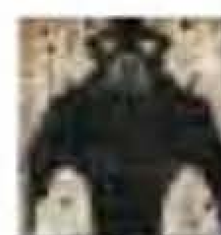
Juxess

“Es de chiste que, en Japón, censuren escenas de sexo de *Far Cry 3*. Luego, no hay anime que se libre de insinuaciones sexuales...”



Madh

“Las 3D en los juegos han sido una moda pasajera. La tecnología 3D tiene que evolucionar aún para convertirse en un estándar.”



tomlink

“Tras ver la ambientación tan a lo *Blade Runner* de *Cyberpunk 2077*, el futuro juego de CD Projekt promete ser de culto.”

LA POLÉMICA

¿Acierta Capcom con el cambio de imagen de Dante en DMC?



Sí



Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

Un "prota" actual y sin canas

Es verdad que el antiguo Dante y su look de "viejoven" de pelo blanco nos cautivaron a todos en PS2, pero también lo es que la saga empezaba a estar algo trillada. El cambio no afecta sólo a la imagen de Dante: el juego entero se ha trasladado a la actualidad, manteniendo la coherencia de la historia y devolviéndole la frescura que había perdido con los años. Lo bueno es que, se parezca o no a cierto icono "crepusculiano" (muy fácilmente repudiable), Dante reparte estopa como en sus mejores tiempos.

No



Daniel Quesada
Jefe de sección de Hobby Consolas

El anterior Dante tenía más carisma

Hay que reinventarse o morir, sí, pero no si eres un mestizo demoníaco como Dante, ni aunque lo diga el típico modo de dificultad de la saga llamado "Dante debe morir". Ninja Theory ha hecho un buen trabajo con *DmC*, no lo dudo, pero yo me quedo con las entregas de PS2, sobre todo con la primera, aquélla que se concibió como una entrega de *Resident Evil* y acabó por convertirse en uno de los mejores "hack and slash" de siempre. Prefiero al viejo Dante antes que a este Benjamin Button.

SUBEN



→ **LA AVALANCHA** de títulos de este inicio de año: *DmC, Dead Space 3, Monster Hunter 3, Luigi's Mansion 2, Gears of War Judgment, Ni no Kuni...*



→ **BIOSHOCK,** que recibirá nueva entrega en marzo, así como el recopilatorio *Ultimate Rapture Edition*, que incluirá *Bioshock 1 y 2.*



→ **TOMB RAIDER,** que saldrá a la venta el próximo 5 de marzo y para el que ya se ha confirmado que se incluirán modos multijugador.



→ **POKÉMON** tiene cuerda para rato, tras el anuncio de las ediciones X e Y, que supondrán el debut de la saga en 3DS.

BAJAN



→ **PS2** cesa su producción. Con 153,68 millones de unidades, es la segunda consola más vendida de la historia, tras DS.



→ **LOS BANEOS** en *Halo 4* a algunos usuarios que habían descargado legalmente el DLC Crimson Map.



→ **LA PATENTE DE SONY** para combatir la segunda mano, que se rumorea que podría aplicarse para la futura PlayStation 4.



→ **EL SENADOR** de EE.UU. Jay Rockefeller, que ha propuesto un estudio sobre la violencia en los juegos. Siempre en el ojo del huracán...

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Satoru Iwata
Presidente de Nintendo

"No lo vamos a usar con juegos estrella, pero tampoco vamos a dar la espalda a la distribución digital ni al"free-to-play"."



Yosuke Hayashi
Director del Team Ninja

"Wii U es un bebé recién nacido. Es injusto compararla con consolas con las que se lleva años trabajando."



Masahiro Sakurai
Creador de *Super Smash Bros*

"Os voy a hacer esperar por el nuevo *Smash Bros*... Quiero poner lo mejor de mí para que valga la pena."

RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

PlayStation 2 se despide... mientras Wii U continúa siendo cuestionada

A quién seguir


Bethesda
Un nuevo *Fallout* puede estar al caer. Un tuit de un actor de doblaje de *Fallout 3* es la pista


Resident Evil Revelations
Parece cada vez más cantado que este título llegará finalmente a PS3 y Xbox 360.


Kathryn Bigelow
Su trabajo en La Noche Más Oscura es soberbio. Ha inventado un género.

Tendencias

Skylanders
#Cineparagamers
MetalGearRising
PS4_Xbox720
iPad5
Assassin´s_pelicula
OUYA
JackSparrow



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Consolas



AdiosPS2 @Sony

Sony ha anunciado la finalización de la fabricación de PS2 en todo el mundo. Tras el cese de la producción en Japón, este es ya el definitivo adiós de la consola doméstica más exitosa de la historia.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Parece que han pasado siglos desde que vimos aparecer aquella máquina negra (y cara) que provocó ciertas sospechas. Y finalmente fue la que llevó a los videojuegos a otra dimensión, ofreció títulos revolucionarios e inolvidables, popularizó el DVD... Ojo al dato: casi coincide con su "nieta". Brutal.



WiiU @michaelancel

Michael Ancel, creador de juegos como *Rayman*, ha destacado "el hardware potente y sin limitaciones de Wii U" que les ha permitido poner toda la atención en el detalle gráfico de *Rayman Legends*.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Y seguimos a vueltas con si Wii U es potente o no, si es una consola next gen... ¿pero dónde está el problema? Claro que es potente (y lo demostrará con el paso de los meses) y claro que es next gen: es la nueva generación de Nintendo. Punto.

Polémica



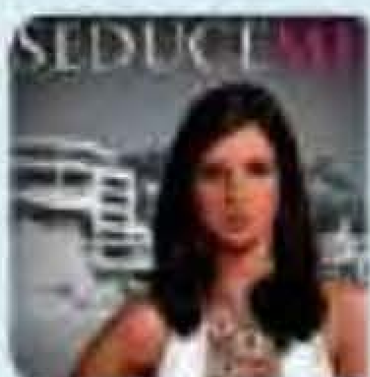
Juegosviolentos @Commonsensemedia

Según un estudio de la empresa Common Sense Media en USA, un 75% de padres y madres creen que los juegos violentos pueden provocar violencia real. Tampoco gustan determinados anuncios.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Esta sí que es buena. ¿Hasta dónde puede llegar la hipocresía de la gente? O sea, que los videojuegos provocan violencia... ¿y que cualquiera pueda comprarse un fusil de asalto en la tienda de la esquina? Para buscar razones sociológicas en USA a tragedias como la de Connecticut, tienen por dónde empezar...



Sexo@Noreplaygames

Hace unos días se lanzó en el mercado americano el juego *Seduce Me*, que ha sido calificado por muchos como pornográfico. Su contenido ha vuelto a abrir el debate del sexo en los videojuegos.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Es evidente que llegará un momento en el que habrá que tratar este tema abiertamente. Si el sexo (la pornografía) está presente en libros, cine, internet... ¿por qué no en los videojuegos? También hay un gran cinismo en este debate.

MOLA

➔ Lo que se parece Ryo Hazuki, el protagonista de *Shenmue*, a Cristiano Ronaldo.
No hay duda del parecido físico entre Hazuki-san y el portugués. Eso sí, Ryo lleva ya unos cuantos años sabáticos. Ojalá a su representante, Yu Suzuki, le presenten una buena oferta para recuperarlo.



➔ Tener un emblema tan molón en *Black Ops II* como el monstruo de las galletas.
Lo malo es que, cuando mates a alguien, luego te querrá devolver... la galleta.

➔ Ir al estreno de *El Hobbit* y llevar vuestra camiseta tuneada con el lema "Hobbyt Consolas".
Nunca un juego de palabras fue tan evidente y apropiado. ¡Muchas gracias a los que visteis la película con nosotros!

➔ Que *GTA V* vaya a servir como viaje a Los Ángeles en plan "low cost" y sin tener que moverte del sofá.
Y sin aguantar azafatas repelentes, asientos con forma de lata de sardinas o equipajes extraviados. Todo son ventajas.

➔ Jugar a *RE: Revelations* en un crucero. Sólo me faltó cambiar a mi novia por Jill.
Muy conveniente la ambientación, pero no le digas lo segundo a tu señora, no sea que se le "crucen" los cables.

➔ Que tu cuñado, de ocho años, te pregunte por la historia de El Señor de los Anillos y se la expliques con el juego de LEGO.
A eso se le llama matar dos pájaros de un tiro, y encima captando futuros "gamers".



➔ Debería existir una religión para los devotos de Miyamoto y los juegos: los "miyamoteros".
A su dios lo conocerían como "Moto, Miya-moto".

NO MOLA

➔ Que, mientras juego a *FIFA Street*, entre mi madre y me diga que hablo solo. Las voces de los jugadores me hacen quedar como un loco.
Además de loco, puede pensar que te has convertido en un loro de repetición: "Pásala, pásala, pásala...". Tela marinera las voces de ese juego.



➔ Que nos quieran quitar la opción de alquilar juegos o pedirlos prestados a los amigos en la nueva generación.
"La pela es la pela", pero se están equivocando en su búsqueda de cabezas de turco.

➔ Que la PS Vita empiece a ser un objeto de decoración.
Es mucho más bonito que un jarrón ming, desde luego. Además, también puede servirte para jugar...

➔ Que el multi de los juegos sea sólo online. Echo de menos las tardes en casa de los colegas riéndonos.
¡Qué tardes aquellas! Lo malo era que algunas consolas no tenían "slots" para cuatro mandos. Ahí tocaba esperar.

➔ Que este año la Hobby no venga con una hoja de afeitar.
¿Es que no tuvisteis bastante con la del año pasado? Si se cuidaba bien, podía durar muchos meses, aunque a riesgo de acabar cual Gandalf.

➔ Jugar a *Assassin's Creed 3* y que, al ir nadando, te metas dentro de una roca y tengas que reiniciar el juego.
Ya lo decía la canción, que no había que "meterse pa' lo hondo". Allí, anidan los "bugs".



➔ Que siga sin establecerse una sensata ley que prohiba adaptar videojuegos al celuloide.
La censura es mala consejera, aunque, en este caso no haría ningún mal.

TU OPINIÓN CUENTA Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es | O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas | Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

➔Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Call of Duty: Black Ops II	(PS3)	1	2
2	Just Dance 4	(Wii)	-	1
3	FIFA 13	(PS3)	4	4
4	Assassin's Creed III	(PS3)	3	3
5	Far Cry 3	(PS3)	-	1
6	New Super Mario Bros 2	(3DS)	-	1
7	Call of Duty: Black Ops II	(360)	2	2
8	Pro Evolut. Soccer 2013	(PS3)	7	4
9	Pro Evolut. Soccer 2013	(PSP)	10	2
10	Pokémon Edic. Negra 2	(NDS)	-	1





Just Dance 4
Está visto que el bailoteo le pirra a todo el mundo, y más aún en los períodos vacacionales en los que se puede compartir con amigos. El título musical de Ubisoft se ha colado en las listas de España, EE.UU. y Gran Bretaña.

CoD: Black Ops II
El shooter bélico por excelencia continúa al frente de la lista de ventas, y es posible que siga ahí durante unos cuantos meses más.

Por plataformas

PS3
1 CoD: Black Ops II
2 FIFA 13
3 Assassin's Creed III
4 Far Cry 3
5 Pro Evol. Soccer 2013

XBOX 360
1 CoD: Black Ops II
2 FIFA 13
3 Far Cry 3
4 Assassin's Creed III
5 Halo 4

Wii
1 Just Dance 4
2 FIFA 13
3 Skylanders Giants
4 Zumba Core
5 Inazuma Elev.: Strikers

PC
1 Los Sims 3 y las...
2 Football Manager 2013
3 CoD: Black Ops II
4 WoW: Mists of Pandaria
5 WoW: BattleChest 3.0

3DS
1 New Super Mario B. 2
2 Profesor Layton y la...
3 Angry Birds Trilogy
4 Mario Kart 7
5 New Style Boutique

PS VITA
1 CoD: Black Ops Declas.
2 FIFA 13
3 Need for Speed: MW
4 Assassin's Creed III
5 LittleBigPlanet

NDS
1 Pokémon Edic. Negra 2
2 Pokémon Edic. Blanca 2
3 Monster High
4 Dora y sus Amigos...
5 En la cocina con Dora

PSP
1 Pro Evol. Soccer 2013
2 FIFA 13
3 Phineas & Ferb
4 Geronimo Stilton 2
5 GTA Liberty City Stories

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 31 de diciembre al 6 de enero — Datos cedidos por VGChartz

1 Animal Crossing: New Leaf 3DS
2 New Super Mario Bros 2 3DS
3 Paper Mario: Sticker Star 3DS
4 New Super Mario Bros U Wii U
5 Inazuma Eleven Go 2: Chrono Stone 3DS
6 Nintendo Land Wii U
7 One Piece: Romance Dawn - Bouken... PSP
8 Fantasy Life 3DS
9 Magician's Quest: Town of Magic 3DS
10 Tousouchuu: Shijou Saikyou no Hunter... 3DS



Animal Crossing: New Leaf. El simulador social ha reventado el mercado nipón. Con 2,2 millones de copias en solo nueve semanas, ya es el título que más se ha vendido allí en la historia de 3DS.

En EE.UU.

Del 30 de diciembre al 5 de enero — Datos cedidos por VGChartz

1 Halo 4 Xbox 360
2 Call of Duty: Black Ops II Xbox 360
3 Call of Duty: Black Ops II PS3
4 Just Dance 4 Wii
5 NBA 2K13 Xbox 360
6 Assassin's Creed III Xbox 360
7 Kinect Adventures! PS3
8 Assassin's Creed III PS3
9 Far Cry 3 Xbox 360
10 New Super Mario Bros 2 3DS



Halo 4. El Jefe Maestro y los Spartans IV de la UNSC siguen librando su particular guerra contra el Covenant y los prometeos. En Estados Unidos, le ganan la partida a *Black Ops II*.

En Gran Bretaña

Del 30 de diciembre al 5 de enero — Datos cedidos por VGChartz

1 FIFA 13 Xbox 360
2 Far Cry 3 Xbox 360
3 Halo 4 Xbox 360
4 FIFA 13 PS3
5 Call of Duty: Black Ops II Xbox 360
6 Far Cry 3 PS3
7 Just Dance 4 Wii
8 Hitman Absolution Xbox 360
9 Call of Duty: Black Ops II PS3
10 Forza Horizon Xbox 360



FIFA 13. Si Messi acaba de ganar su cuarto Balón de Oro, el juego del que es portada no le va a la zaga. El simulador de EA se vuelve a aupar a lo más alto para celebrar el mercado de invierno.

La cifra

77.000.000

PS3 se han vendido en el mundo, superando las ventas de Xbox 360, que son de 76 millones, según IDC.

PODREMOS MEZCLAR personajes de distintos universos, dotarlos de armas y vehículos variados, crear nuevos entornos...

PRÓXIMO LANZAMIENTO PS3 - XBOX 360 - Wii - Wii U - 3DS - PC

El filón de los juegos infantiles

La compañía de Mickey Mouse anuncia Disney Infinity, un "sandbox" que quiere repetir el éxito logrado por el súper-rentable Skylanders.

El 15 de enero se presentó en Los Angeles *Disney Infinity*, una curiosa mezcla de géneros que llegará a casi todas las consolas (parece que Vita se queda fuera) **el próximo junio.** Por un lado, ofrecerá aventuras "predefinidas" en diferentes universos Disney, como Piratas del Caribe, Tron, Cars, Toy Story... Por otro, **nos permitirá diseñar nuestros propios escenarios y retos** a partir de las diferentes piezas que vayamos desbloqueando. Así pues, será como una especie de fusión entre *Minecraft* y *Little Big Planet*: dispondremos de cientos de piezas diferentes para crear circuitos de carreras, laberintos, mecanismos con interruptores. Hasta será posible definir la posición y el ángulo de la cámara, todo ello mediante un interfaz accesible para todo el mundo. Podremos controlar a decenas de personajes diferentes, pero para ello **deberemos disponer de unas figuras "reales"** que colocaremos sobre una plataforma para que sus réplicas virtuales aparezcan en el juego. Exacto, como en *Skylanders*. Seguro que los 500 millones de dólares que lleva recaudada la franquicia de Activision solo en Estados Unidos han tenido algo que ver en ello...





JACK SPARROW será, junto a Sully y Mr. Increíble, uno de los personajes que vendrán incluidos con el juego. Desde el lanzamiento habrá más disponibles.

Siguiendo la senda de Skylanders

El modelo de *Skylanders* tipo "juego+figuritas" ha funcionado de lujo entre la chavalería y *Disney Infinity* lo copia sin pudor. Nos puede parecer más o menos loable, pero... ¿alguien duda que tienen un negocio brutal en las manos? Los héroes de Skylanders eran desconocidos y aun así triunfaron, así que sagas tan populares como las de Disney deberían causar sensación. ¿Se volverá común la práctica o se agotará este modelo?





DISNEY PRETENDE REPETIR EL ÉXITO DEL JUEGO DE ACTIVISION





NOTICIAS BREVES



NUEVA TEMPORADA DE MOTO GP

Milestone anuncia el lanzamiento para este año de *Moto GP 13*, que incluirá la temporada completa del campeonato. Llegará a PS3, Xbox 360, Vita y PC en una fecha todavía sin determinar.

ALÉGRATE LA "VITA" CON ESTOS DUELOS



Como se veía venir, las peleas de Team Ninja llegarán a PlayStation Vita con este *Dead or Alive 5 Plus*. Además de crossplay con PlayStation 3, incorporará un modo de juego táctil, otro de misiones especiales llamado Entrenamiento Plus y una revisión en la fluidez de los movimientos. Llegará a nuestras portátiles el 22 de marzo.

NARUTO SE "CLONA"

Doble ración del ninja de la Hoja. Por un lado, *Naruto Powerful Shippuden* llegará a 3DS el próximo marzo para ofrecer duelos con un toque "super



deformed". Por otro, *Ultimate Ninja Storm 3*, también en marzo, desplegará los combates más recientes del manganime en PlayStation 3 y Xbox 360.

SUPER LADRILLOS... ¡REUNÍOS!

La nueva franquicia de Lego la va a liar parda. *Lego Marvel Super Heroes* llegará en otoño para todas las consolas y PC. En él, podremos manejar e personajes tan icónicos como Spider-man, Iron Man o Hulk para enfrentarnos a Loki o incluso Galactus. Eso sí, siempre con el humor y los puzles propios de Lego. Se lanzará este próximo otoño, así que id entrenando.







en voz baja

por javier abad

➔¿Qué tal chicos? Para mantener las tradiciones, comienzo el 2013 tirando de la manta de los rumores desde mi columna. Sé que no voy a ser muy original con lo primero que os voy a decir, y también que no será la última vez que hablemos de esto aquí: **me refiero a los anuncios de las consolas next-gen.** Parece claro que en el E3 "habrá tema", pero también se especula con que tendremos **noticias de PS4 y Xbox 720 en marzo**... o incluso antes, porque Sony tiene un evento previsto el 25 de febrero que puede ser muy jugoso.

➔Lo que sí parece claro es que las compañías están ya trabajando con los kits de desarrollo. Y no hablo solo de las consolas: también dicen que **ya circulan los de Kinect 2,** que se supone que irá integrado en Xbox 720.

➔El hombre murciélago seguramente tenga nuevos juegos después de Arkham Asylum y Arkham City. Y no es que yo sea adivino, pero raro sería que no tuviéramos **otra aventura de Batman** después de que Warner haya registrado nada menos que **15 nuevos nombres para el universo Arkham.**

➔La última píldora por hoy se refiere al **posible salto a PS3 y Xbox 360 de Resident Evil Revelations,** la aventura que jugamos en los primeros días de vida de 3DS. Hay rumores cada vez más insistentes, fundamentados en cosas como la filtración de la lista de logros de Xbox 360. ¡Hasta la próxima, amigos!



NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360 - PC

Hora punta de mutantes

Metro: Last Light nos devolverá a los túneles del suburbano de Moscú.

Metro: 2033 ha sido uno de los shooters más sorprendentes de esta generación, merced a su ambientación postapocalíptica en el metro de Moscú. En marzo, llegará la secuela, *Last Light*, donde volveremos a enfrentarnos a los mutantes que campan por allí e incluso a otros humanos, por culpa de la guerra civil que se ha desatado entre las ciudades-estado del metro por un artilugio bélico. La claustrofobia y el horror volverán a atenazarnos los nervios, no sólo en la campaña, sino también en el multijugador competitivo. ✶





ARTYOM será el soldado protagonista. En el metro, no sólo le esperan mutantes, sino también humanos.

ANUNCIO PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC

Extermina zombis por instinto

The Walking Dead: Survival Instinct ya tiene fecha de salida: el 29 de marzo.



Tras los episodios descargables del año pasado, el 29 de marzo llegará *The Walking Dead: Survival Instinct*, un nuevo título sobre la serie televisiva, que también tendrá una versión para Wii U.

El juego estará protagonizado por Daryl Dixon, quien, junto a su hermano Merle, deberá huir de los no muertos, en busca de la seguridad de Atlanta. El desarrollo será en primera persona, con armas de fuego y otras más "peregrinas", como hachas o mazas. Será importante gestionar la comida, las medicinas, la munición... Además, habrá que tomar decisiones respecto a ciertos personajes.



LA HISTORIA tendrá una ambientación previa a la serie. Los hermanos Dixon serán los protagonistas.



LUCHAR O HUIR serán las claves. Podremos atacar a los no muertos o intentar pasar desapercibidos.

ANUNCIO **XBOX 360 - PC**

Un mafioso de la estrategia

Omerta: City of Gangsters tomará la calle en febrero. Habrá que ascender en el escalafón de la "cosa nostra".



En febrero, Xbox 360 y PC recibirán *Omerta: City of Gangsters*, un juego de estrategia firmado por los responsables de *Trópico 4*. Ambientado en una ciudad estadounidense de los años 20 donde la Ley Seca lo ha puesto todo patas arriba. Nosotros controlaremos a un inmigrante italiano que deberá granjearse un nombre entre las mafias de la ciudad.

El sistema de combate será bastante estratégico, con una gran importancia del sigilo y las coberturas. Como buenos hampones, además, podremos gestionar negocios (bares, casinos, rings de boxeo), sobornar a gente importante, destruir pruebas... El juego llegará a un precio de 29,95 euros, en el caso de Xbox 360, y de 19,95 en el caso de PC. *





LA GESTIÓN DE NUESTRA BANDA nos permitirá elegir entre 20 tipos de matones y 15 armas. Las coberturas y el sigilo serán vitales.

FERIA TECNOLÓGICA ESTADOS UNIDOS

Rivales para tu consola en el CES de Las Vegas

Lo que pasa en Las Vegas, se queda en Las Vegas, aunque nosotros no tenemos fama de discretos. Y menos cuando las compañías quieren revolucionar el sector de los juegos.

Los videojuegos han tomado el CES de Las Vegas, una de las ferias tecnológicas más importantes del mundo. En medio de una tormenta de pantallas OLED, ordenadores, coches conectados y móviles, un espacio estaba destinado a accesorios, juegos, merchandising y hasta portátiles chinas de medio pelo con Android a precio de risa. Sin embargo, no todo eran tendencias ya consolidadas o productos vistos hasta la saciedad. Hubo quien sorprendió y, quizá, trazó caminos por los que podría pasar el futuro de la industria. Así, Nvidia consiguió que una consola-mando se convirtiera en el producto que más llamó la atención de toda la feria.

Desde hace años se habla del juego en la nube, que permite cosas tan impresionantes como jugar a *Battlefield 3* en un móvil con la misma calidad que en PS3. Sin embargo, la lenta expansión internacional de servicios como OnLive y la banda ancha universal han impedido que sea una posibilidad real para la mayoría de jugadores. Nvidia Grid y Project Shield podrían ser lo que le hacía falta a esta tecnología para consolidarse. También hemos podido ver cómo un tablet y un teléfono se pueden convertir en una consola con los accesorios adecuados o nuevas posibilidades para los juegos de PC gracias a **Steam Box, un proyecto de Valve**.

Al final, como siempre, todo se reducirá a coger el mando (bueno, o no coger ningún mando, Kinect mediante, o utilizar una extraña esfera) y jugar. Sin embargo, las máquinas y, sobre todo, la forma de distribución, están cambiando sin remedio.



EL CONVENTION CENTER DE LAS VEGAS fue el espacio en el que se dieron cita las principales compañías mientras en España pasábamos la resaca de los Reyes.

LOS DATOS DEL 

- ✓ Se celebró los días **8 al 11 de enero**
- ✓ En el Convention Center de Las Vegas, Nevada (EE.UU.)
- ✓ **17.187** metros cuadrados de área de la feria
- ✓ **150 países** han tenido representación
- ✓ Más de **150.000** asistentes
- ✓ **20.000** productos mostrados

VALVE Y NVIDIA CONFÍAN EN LA DISTRIBUCIÓN DIGITAL PARA SUS ÚLTIMOS PRODUCTOS

Nvidia: un mando pegado a una pantalla y la vista en las nubes

"La tecnología de streaming de contenidos basados en la nube ha transformado el cine y la música. Solo era cuestión de tiempo que los juegos siguieran esta tendencia". Esta declaración de intenciones de Nvidia muestra su fuerte apuesta por Grid, una plataforma que nos permitirá utilizar un juego de última generación en cualquier dispositivo, ya sea PC, Mac, tablet, smartphone o TV.

El juego se ejecutará en equipos potentes (los servidores de Nvidia o nuestro ordenador, siendo compatible con Steam) y la imagen viajará hasta nuestra pantalla. Nvidia asegura que ha logrado reducir la latencia con respecto a soluciones anteriores y que ofrece una experiencia "similar" a una consola. **Necesitaremos una conexión de unos 5 megas**.

Coincidiendo con este anuncio, **Nvidia ha presentado Project Shield,** un mando con pantalla incorporada. Además de aprovechar el juego en la nube, estará basado en Android y usará el nuevo chip Tegra 4 (cuatro núcleos ARM Cortex A15). También permite transmitir su imagen a otro equipo.



EL DISEÑO DE PROJECT SHIELD es sorprendente, ya que en esencia es un mando con pantalla incorporada. La compañía ha confirmado que estará en el E3 de Los Angeles y que su aspecto podría variar. También ha adelantado que no será un dispositivo barato.

Valve mete su plataforma de distribución Steam en una caja

Valve no ha presentado una consola en el ha anunciado un estándar de equipos para j videojuegos que se lanzan en su plataforma cargas: Steam. Es decir, la compañía que l Gabe Newell impulsará ordenadores hechos y para los títulos que distribuye digitalmente, ciendo su consumo más cómodo gracias al m Big Picture que permite utilizarlos en televis

El primer equipo es Piston, de Xi3, que es hemos visto en Las Vegas. Una vez dado es mer paso irán apareciendo diferentes Stea **Valve está desarrollando su propio dispositi** nombre en clave Bigfoot, que supuestamente rá basado en Linux y utilizará mandos biomé capaces de leer nuestras huellas digitales o dir nuestras pulsaciones. El problema de e equipos es que a medida que evolucionen té camente los juegos de Steam, se irán queda obsoletos, por lo que siempre deberán tener estructura modular para mejorar su capacid





EL PRIMER STEAM BOX, Piston, comenzó buscando financiación por crowdfunding y Valve decidió hacerse cargo. Su lanzamiento está previsto para antes de verano. Aún no tiene precio, pero podría rondar los 900 euros

Un tablet Windo con alma de consola

Razer Edge es un tablet que funciona con el último sistema operativo de Microsoft y ha sido desarrollado pensando en los videojuegos. Habrá un modelo con procesador i5 de Intel, 4 GB de RAM y 64 GB de memoria interna y otro con i7, 8 GB y 128 GB. Es compatible con los juegos básicos de la Windows Store, pero también con los más punteros, vengan de la tienda de descargas que vengan.

Destaca por accesorios como el que veis en la imagen, que lo convierten en una "consola portátil". Aunque hay que tener en cuenta que, con un título exigente, la batería dura 2/3 horas y sin accesorios pesa unos 950 gramos. También podremos usar una base de carga para no tener que sostenerlo -o enchufarlo a una tele gracias a su puerto HDMI- y utilizar un mando normal. Su precio rondará los 1.000 euros y llegará en primavera.



El mundo móvil no se queda parado

En el área de juegos que había en el CES también encontramos **curiosidades relacionadas con los dispositivos móviles** que llamaron nuestra atención. La primera es un mando que, por fin, es compatible con cualquier teléfono móvil y le da la forma más parecida posible a una consola portátil. Su nombre es **Phonejoy**, llegará en abril y su precio rondará los 40 euros. La segunda es **Sphero, una bola teledirigida** que además sirve como mando para juegos en dispositivos iOS y como punto de referencia para realidad aumentada. Aún no tiene fecha en España.



SI ENFOCAMOS CON LA CÁMARA DEL DISPOSITIVO a Sphero, se convierte en un personaje virtual con el que interactuar. Ya hay más de 20 juegos disponibles.



PHONEJOY SE ESTIRA para que coloquemos en medio el terminal y los botones queden a los lados. Lo probamos con el enorme Note II y sin problema.



Visto así...

por Melissa
melissa@axelspringer.com

Dante ahora se parece a mi primo

Que no, que lo que molesta a los fans de Dante no es el hecho de que ya no sea albino… es que se han cargado parte de su personalidad con tanto cambio. Habrá quien diga que no ha sido para tanto, pero a ver qué pensaríais si a Link le tiñeran el pelo de azul. Pues que sería otro. Eso es más o menos lo que está pasando con el protagonista de *Devil May Cry*.



¡AGÜITA CON EL DANTE! Tiene bastante pinta de "cani", ¿no os parece?

Si algo funciona y gusta a los fans, muy bien, habrá que modernizarlo, estilizarlo o lo que quieras porque los tiempos cambian, pero **las señas de identidad hay que mantenerlas**, ¿o es que os imagináis a Lara Croft rubia y con el pelo corto?

El problema más gordo es que ha perdido mucho carisma, porque ese "rollo" que le imprimía el estilo manga se ha perdido, ahora parece más niño, menos misterioso y sobre todo resulta bastante corriente al no tener esos rasgos que lo diferenciaban, aunque sus armas sean las mismas.

Supongo que, al margen de **occidentalizar al personaje** (que de eso hay bastante), todo esto va de "**lo que molaba antes y lo que mola ahora**". Pero, la verdad, el que Dante se parezca ahora a mi primo el "cani" no me parece un cambio para mejor. ¿Eso es un "look" molón hoy en día? Será que una servidora no sigue el ritmo de los tiempos, pero vaya...

NUEVOS DATOS PC

Juega a conocer las mentes ajenas



Se dan a conocer nuevos detalles sobre el argumento de Cyberpunk 2077, una prometedora aventura distópica.

En el año que da nombre al juego, la corrupción no sólo se muestra en las drogas o la prostitución, sino también en una nueva moda llamada Braindance. Es el nombre que se da a la actividad de "insertar" en nuestra mente las grabaciones de vidas ajenas, como si fueran parte de la nuestra. Parece inofensivo, pero... ¿y si nos insertamos los recuerdos y las motivaciones de un asesino en serie, por ejemplo? Ése será uno de los pilares de esta prometedora aventura, que llegará a PC de la mano de CD Project (*The Witcher 2*). Aún no se sabé cuándo se lanzará o si lo veremos también en las consolas... *

ANUNCIO XBOX 360 - PS3 - PC

La ciencia-ficción está en camino



Star Trek saldrá el 26 de abril, un mes antes de la película.

En 2009, la mítica *Star Trek* se reseteó, de la mano del director J.J. Abrams, y en mayo de este año llegará la secuela, llamada *En la Oscuridad*. Entre medias, el 26 de abril, saldrá *Star Trek: El videojuego*, para Xbox 360, PS3 y PC. La historia se ambientará entre las dos películas y nos enfrentará a la raza de los gorn.

El juego será una aventura de acción en tercera persona, en la que primarán los disparos, muy al estilo de *Mass Effect*. Los protagonistas serán el Capitán Kirk y Mr. Spock, y habrá cooperativo para dos jugadores.



KIRK Y SPOCK serán los protagonistas de la aventura, que contará con cooperativo para dos.



LOS GORN, una raza de lagartos del espacio, serán los enemigos a los que habrá que parar las zarpas.

Los tanques se vuelven "populares"

El MMO World of Tanks crece con una actualización que añade los tanques de la República Popular China.

Ya tenéis disponible esta ampliación de contenido (la versión 8.3, ya) para el gigantesco *World of Tanks*, que incluye 17 máquinas de guerra del Ejército Popular de Liberación China de mediados del siglo XX. Además, se incorporan verdaderas rarezas bélicas como el primer tanque japonés incluído en la saga: el Tipo 97 Chi Ha. En total hay cuatro grupos de tanques: los que fueron capturados, prototipos, máquinas que participaron en pruebas gubernamentales y tanques que entraron en la fase de producción en masa. Vamos, que tenéis batallas para muchos meses dentro de este juego de acción masiva. *





LOS TANQUES CHINOS destacan por su movilidad y la capacidad de sus cañones. ¿Contra qué modelos vais a enfrentarlos?

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

REVISTA OFICIAL NINTENDO

¡Prepárate a pasar miedo con Luigi!

■ **Luigi's Mansion Dark Moon** es la portada de este número. Los expertos de la revista han podido probarlo a fondo y te cuentan todos los detalles del juego que más va a dar que hablar en 3DS. Y de miedo, ni hablar.

■ **20 claves para dominar Miiverser.** La nueva red social de Wii U está causando furor. Es el lugar idóneo para opinar, compartir dudas y formar parte de una comunidad. ¡Venga, a qué esperas para ponerte manos a la obra!



■ **Los mejores juegos que vienen.** Avanzan *Rayman Legends* y *Monster Hunter 3 Ultimate*, dos de los títulos más potentes que llegan esta primavera a Wii U.

■ **Póster-guía exclusivo de New Mario Bros. U.** Y el bombazo final es un megapóster de *New Mario Bros. U* en el que detallan dónde y cómo conseguir todas las monedas estrellas del juego, y las salidas secretas.

PLAYMANÍA

Juegos que no querrás olvidar

■ **Remeber Me.** A lo mejor no te suena el nombre, pero esta aventura de Capcom es uno de los juegos de nuevo cuño que pronto llenarán nuestras consolas con nuevas aventuras. Y también debes acordarte de *The Last of Us, Beyond: Two Souls*... De todos te hablan en su reportaje de portada.

■ **Bioshock Infinite.** Ya han jugado con el nuevo *Bioshock* y os cuentan lo cuentan todo en un espectacular reportaje.



■ **10 claves anticrisis.** Te damos 10 medidas con las que podrás seguir jugando gastando lo menos posible. Y los 10 mejores juegos para bolsillos doloridos.

■ **Comparativa.** Los 8 mejores juegos de rol de PS3 a cara a cara para que elijas con garantías.

■ **¡Guía de regalo!** Todas las misiones y caerías de *Ni No Kuni* en una guía especial que podrás guardar en la caja del juego.

Este mes en... HOBBYCONSOLAS.com

Cine para gamers

Ya ha arrancado un nuevo recopilatorio especial, en el que hablamos de películas inspiradas en el mundo de los videojuegos.



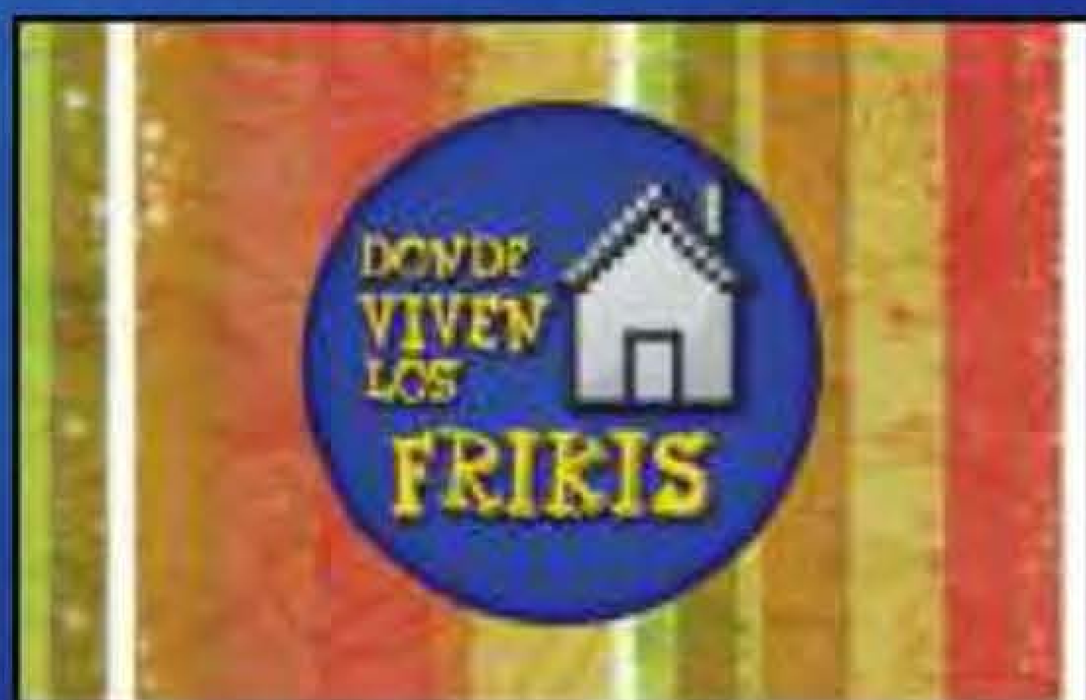
Videoanálisis: Dead Space 3

El sangriento regreso de Isaac Clarke está a la vuelta de la esquina. En nuestra web os mostramos sus detalles más crudos en vídeo.



Donde viven los frikis

Un nuevo episodio de nuestra particular serie, que sirve para ver las colecciones más completas y sorprendentes de los jugones.



Toda la actualidad del mundo de los videojuegos y el entretenimiento



por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS3-Xbox 360 ■ Rol ■ Square-Enix ■ Lanzamiento: 2013 (Japón y España)

LA REINVENCIÓN DE UNA HEROÍNA

LIGHTNING RETURNS FFXIII

Tras un "sueñecito reparador", la protagonista de Final Fantasy XIII vuelve para salvar el mundo... a 13 días del cataclismo definitivo.

■ **EL TERCER JUEGO DE FINAL FANTASY XIII** ya tiene una forma muy sólida. Lightning será la protagonista absoluta (solo la controlaremos a ella) de una aventura con tintes apocalípticos. Quedan trece días para el fin del mundo y nuestra heroína es la elegida para resolver la situación antes de que llegue la "hora final". La aventura tendrá lugar en una nueva región llamada Luxerion, por la que nos podremos desplazar a pie o mediante un sistema de monorraíl. En ese sentido, los desarrolladores han dejado caer que podríamos desplazarnos a más zonas en el futuro. En otras palabras: tiene toda la pinta de que llegarán DLCs... ¿de pago? El tiempo lo dirá.

➔ **EL SISTEMA DE COMBATE,** llamado AATB (Amazing Active Time Battle) será mucho más directo y fluido que en los dos juegos anteriores. Además, Lightning dispondrá de diferentes habilidades en función del traje que tenga equipado en cada momento. Por cierto, la mitad de los monstruos serán nuevos. Pero la exploración también sufrirá severos cambios. El principal será el paso del tiempo: tendremos que jugar contrarreloj y, además, en función del momento en que visitemos tal o cual área, encontraremos a unos personajes u otros. Así, ciertas tareas solo se podrán resolver en un lapso de tiempo concreto. Para añadir misterio, también se han prometido características que conectarán el mundo del juego con el mundo real... ¿A qué se referirán?







MUCHOS DE LOS ENEMIGOS que encontraremos serán nuevos... Y el sistema de combate también.

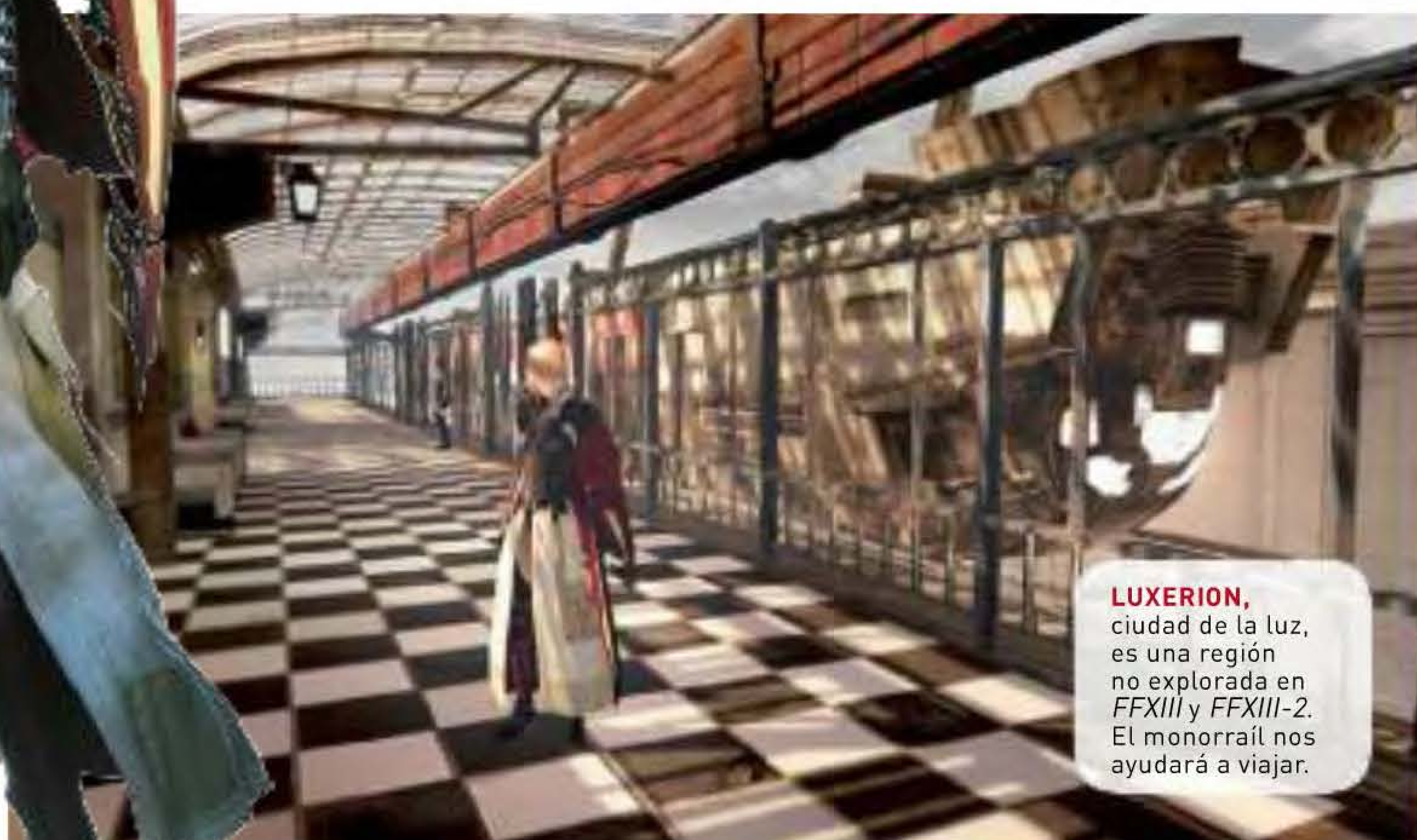
LIGHTNING, LA DETECTIVE

LA TRAMA DE ESTA ENTREGA no solo estará relacionada con el cataclismo, sino también con unos asesinatos en serie y por la inquisitiva presencia de una agrupación llamada la Orden, cuyo cometido es mantener la paz en Luxerion. Lightning deberá investigar estos misterios, así como explorar los escenarios (habrá objetos interactivos para desplazarnos más rápido) para encontrar pistas...









LUXERION, ciudad de la luz, es una región no explorada en *FFXIII* y *FFXIII-2*. El monorraíl nos ayudará a viajar.

ÚLTIMA HORA

aquí Tokio



➔¡Saludos desde el país del sol naciente! La Navidad por estos lares, aunque es una fiesta sin demasiada trascendencia, ha servido para corroborar lo que viene siendo un hecho desde hace meses: el éxito rotundo de Nintendo 3DS entre los jugones japoneses. Gracias a las ventas de finales de año, la consola ha superado ya la friolera de los 10 millones en ventas. Buena parte de la culpa la ha tenido *Animal Crossing: New Leaf* (del que os cuento una anécdota en mi blog, por cierto). El juego es un fenómeno social aquí, hasta el punto de que, con 2,2 millones de copias dispensadas en sólo nueve semanas, se ha convertido en el título más vendido de la portátil, superando ya a *Mario Kart 7* y *New Super Mario Bros 2.*

➔Poco interés en meros "ports" para Wii U. A diferencia de lo que está sucediendo con PS Vita, que es el reino de los juegos "portados" desde PS3, varias compañías han expresado ya su poco interés en hacer simples traslaciones a Wii U de juegos creados para otras consolas. Yuji Korekado, productor de *Metal Gear Rising*, ha dicho que el juego se



hizo pensando en PS3 y 360 y que, en caso de haber una versión para Wii U, sería rehaciéndola desde cero, para aprovechar el Gamepad. Asimismo, Capcom ha rechazado la idea de hacer "ports" de *Resident Evil 6* o *Lost Planet 3*, porque prefiere hacer títulos nuevos.

➔Square Enix está totalmente desatada en cuanto a anuncios: Dragon ▶▶

aquíTokio

ÚLTIMA HORA

Dragon Quest VII llegará el 28 de febrero a 3DS, mientras que el 14 de marzo le llegará el turno a *Kingdom Hearts 1'5 HD Remix*, para PS3. Además, la compañía ha confirmado ya el desarrollo de una secuela de *Bravely Default: Flying Fairy*.

Final Fantasy VI ha sido otra de las sorpresas de Square Enix este mes, tras crearse una web donde se daba a



entender una nueva revisión de la entrega de Super Nintendo. Si queréis saber de qué se trata, entrad en el siguiente enlace y lo descubriréis: http://www.jp.square-enix.com/ff_atb/

Monster Hunter 4 parecía estar ya a la vuelta de la esquina, pero, al final, Capcom ha optado por retrasar su lanzamiento hasta el próximo verano. El título, que es el más esperado del momento entre los usuarios japoneses, según la revista *Famitsu*, incluirá novedades como la opción de personalizar



a los simpáticos Felyne.

Los aniversarios siempre son motivo de celebración, así que, aprovechando el decimoséptimo cumpleaños de *Resident Evil* (alias *Biohazard* por aquestas tierras), Capcom ha anunciado que, el 22 de marzo, verá la luz en PlayStation 3 un pack recopilatorio. *Resident Evil Anniversary Package* incluirá las siete entregas principales de la saga (todas las numeradas y *Code Veronica*), al precio de 8.990 yenes. Sin embargo, la compañía ya ha dicho que no tiene intención de sacar el pack de las fronteras de Japón. ¡Sayonara, amigos!

El blog de kagotani

El encanto del formato físico

En un momento en que la industria se encamina con fuerza hacia un mercado basado en la descarga digital, una experiencia reciente me ha demostrado que el formato físico aún es muy relevante. Las compañías desearían su defunción para controlar más la agenda, pero deberían reconsiderarlo.



Sé que los tiempos cambian. Hoy en día, hay tarjetas prepago o tiendas online para comprar de todo, y muchos están de acuerdo con esa filosofía, pero, al mismo tiempo, otros siguen apegados al formato físico, a las cajas. Comprar una tarjeta prepago no genera alegría, especialmente en Navidad.

El otro día, vi en una tienda a un anciano que buscaba el *Animal Crossing* de 3DS para su nieto. El señor le preguntó al empleado de la tienda si le quedaban copias, y éste le respondió que estaba agotado en formato físico, así que le ofreció un cupón para descargarlo en versión digital. Intentó explicarle en que consistía, pero el señor se quedó perplejo y, algo molesto, decidió buscar otra tienda, donde espero que lo encontrara.

> **« ME IMAGINO CÓMO SE SENTIRÍA UN NIÑO SI LE REGALAN UNA SIMPLE TARJETA DE DESCARGA EL DÍA DE NAVIDAD »**

Me imagino cómo se sentiría un niño si le regalan una simple tarjeta el día de Navidad. Cuando somos adultos, quizás estemos menos apegados a las cosas físicas, aunque sólo sea por el espacio que ocupan. Ahora bien, aunque yo descargo contenidos, sigo adquiriendo juegos físicos porque creo que los videojuegos no son sólo un software, sino un producto completo, lo que incluye sus instrucciones o el arte de su carátula. Para los niños, recibir un regalo físico es incluso más importante: les gusta percibir que tienen un presente en sus manos.

Hablando con ese empleado, me dijo que la mayoría de cupones de descarga se les venden a adultos que no quieren esperar a la próxima remesa de un juego, si éste está agotado. El chico entendía el razonamiento del señor, pero no esperaba que se enfadara, en la línea de: "¿No entiendes el corazón de un niño?". Claro que sí. El chico temía lo que pueda traer la próxima generación de consolas si se apuesta todo a las descargas digitales. Además de herir a las tiendas de juegos, aumentaría la distancia entre usuarios y compañías y reduciría la visibilidad de los juegos. Lo que el anciano le dijo a él, habría que decírselo a las compañías.

TOMB RAIDER

HA NACIDO UNA SUPERVIVIENTE

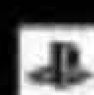
5 DE MARZO DE 2013

RESÉRVALO AHORA EN

GAME



18
PROVISIONAL



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

CRYSTAL DYNAMICS

SQUARE ENIX





PROBAMOS EN EXCLUSIVA
CASTLEVANIA: MIRROR OF FATE,
EL BOMBAZO ESPAÑOL DE 3DS

El castillo de la sagrada familia

■ 3DS ■ Konami ■ 8 de marzo

Drácula y su guarida son iconos de la fantasía. En marzo, el clan Belmont se volverá a enfrentar a él para clavarle una estaca portátil en el corazón y mandarlo de vuelta al infierno. Su sangre está más fresca que nunca.

ESTUVIMOS CON ENRIC ÁLVAREZ

Aún falta mes y medio para que salga Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate, pero nosotros ya hemos tenido ocasión de jugar durante tres horas largas, en las que hemos podido probar a los cuatro personajes disponibles y todas las características del juego. Lo mejor es que lo hicimos de la mano de Enric Álvarez, director de Mercury Steam, el estudio responsable del juego, que nos contó todos los entresijos de la aventura y de su desarrollo. Debería haber estado José Luis Márquez, como responsable más directo del proyecto, pero las exigencias del empujón final que requiere el juego se lo impidieron. A lo largo del reportaje, os contamos, textualmente, todo lo que nos dijo el gran Enric.



La oscuridad portátil se cierne sobre el mundo

***Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate* supondrá el debut de la mítica saga en las pantallas de 3DS. La aventura portátil del clan Belmont hará de puente argumental entre el título que salió en Xbox 360 y PS3 en el año 2010 y el que saldrá a finales de 2013. Historia, jugabilidad, gráficos, música... Todo ello ayudará a conformar uno de los mejores títulos que se hayan elaborado jamás en España. ¡Ábrenos tu castillo, Drácula!**

3DS abre sus puertas de par en par

LA AVENTURA TENDRÁ UN DESARROLLO LATERAL EN 2D, en el que se combinarán combates, plataformas, puzles o exploración de una forma exquisita. La primera DS tuvo el privilegio de recibir tres títulos de la franquicia (*Dawn of Sorrow, Portrait of Ruin* y *Order of Ecclesia*), y ahora es el turno para 3DS de dar la bienvenida a Drácula y compañía, abriendo de par en par las puertas de su gigantesco castillo.

El título lleva en desarrollo desde finales de 2010 y ha sufrido algunos retrasos para acabar de pulirlo. Según nos contó Enric Álvarez, la duración rondará las 10-15 horas, según la pericia del jugador y el nivel de dificultad, y se irá hasta las 20 horas a poco que nos guste explorar, e incluso más si se quieren desbloquear todos los secretos. Así, la aventura se dividirá en cuatro partes, cada una correspondiente a un personaje.

Una saga que es inmortal

***CASTLEVANIA* ES UNA DE LAS MARCAS MÁS LONGEVAS DE LA HISTORIA** de los videojuegos. Bajo el paraguas de Konami, la famosa franquicia lleva ya una eternidad en el ajo, desde que en 1986 apareciera el primer título en NES. Veintisiete años después, y tras más de una treintena de títulos en todas las plataformas imaginables, es otra consola de Nintendo la que vuelve a beber de su sangre.

Sin embargo, como ya sucedió con *Lords of Shadow*, el título no se ha hecho en Japón, sino en España. El estudio Mercury Steam, el más reputado de cuantos hay en nuestro país, ha sido el encargado de adaptar la saga a 3DS y, por lo que hemos visto, no lo ha podido hacer mejor. Con José Luis Márquez y Enric Álvarez al timón del proyecto, la compañía española ha continuado su reseteo y su lavado de cara de la franquicia, que hará de 2013 uno de sus años más prolíficos.





"SOMOS A CASTLEVANIA LO QUE CHRISTOPHER NOLAN A BATMAN"

Enric Álvarez nos comentó que, desde el principio, Mercury Steam quiso reinventar la saga. "Aunque hemos tomado personajes del pasado, nuestro *Castlevania* es un reseteo total. Es como el *Batman* de Christopher Nolan: sí, están los mismos personajes, pero el Jóker poco tiene que ver con el de Tim Burton, y Batman también es diferente...".

Aunque pueda parecer lo contrario por el desarrollo en 2D, *Mirror of Fate* no es una vuelta a los orígenes: "Nuestro sello ha sido seguir con la estética de *Lords of Shadow* y con su seña de identidad, que es el enfoque en los combates, a diferencia de los *Castlevania* clásicos. No hemos hecho un regreso a las raíces; hemos continuado nuestra reinvención".



El ecuador de la Trilogía de Drácula

CUANDO MERCURY STEAM SE HIZO CARGO DE LA SAGA, una de sus primeras decisiones fue desmarcarse, en materia argumental, de las anteriores entregas. Se decidió conservar a algunos personajes, pero la historia se reseteó totalmente, para adoptar un nuevo canon. Se pretendía convertir en protagonista a Drácula, que hasta entonces había sido simplemente el enemigo final de la saga, sin ningún tipo de trasfondo. Así, *Lords of Shadow* narraba la historia de Gabriel Belmont, miembro de la Hermandad de la Luz que acabaría corrompido y devenido en el Príncipe de las Tinieblas. Ahí entra en escena *Mirror of Fate*, que hará de puente narrativo entre *Lords of Shadow* y *Lords of Shadow 2*. El título nos pondrá en la piel de cuatro miembros del clan Belmont: el propio Gabriel (antes de convertirse en el maléfico Drácula), Trevor, Simon y Alucard.

"EL JUEGO PONE LA CONSOLA MUY AL LÍMITE DE LO QUE ES CAPAZ"

***Mirror of Fate* va a ser uno de los juegos con mayores valores de producción de la historia de 3DS. En palabras de Enric Álvarez, "el nivel de producción está a la altura de un juego de PlayStation 3, en cuanto a complejidad, mimo, cuidado...". No en vano, el título de Mercury Steam explotará todos los recursos a su alcance, como la traslación portátil que es del, en su día, sorprendente *Lords of Shadow*: "*Mirror of Fate* pone la consola muy al límite de lo que es capaz de hacer simultáneamente: gráficos, voces, música tremenda... Se le ha sacado todo el partido posible a 3DS".**



La maldición de un linaje condenado a la perdición

El juego ahondará en la fatídica historia del clan Belmont, abocado por una profecía a sufrir el azote del mal. Durante la aventura controlaremos a cuatro personajes diferentes, todos ellos pertenecientes al linaje. La mayor parte del juego estará narrada en orden cronológico inverso, en diferentes épocas, de modo que nos meteremos en la piel del abuelo, los hijos y el nieto: Gabriel, Alucard, Trevor y Simon.

Trevor Belmont

SU NACIMIENTO LE FUE OCULTADO A SU PADRE, GABRIEL, para protegerlo de él. La Hermandad de la Luz se lo llevó de los brazos de su madre poco después de nacer, no solo para ponerlo a slvo del futuro Drácula, sino también para instruirlo en el arte de la lucha y transformarlo en un guerrero. Ya en su madurez, fue informado de su linaje y, al enterarse de que su propio progenitor había asesinado a su madre, decidió partir a su castillo para vengar su muerte. Algunas de sus habilidades especiales serán el lanzamiento de un boomerang que, cargado, derribará a la mayoría de enemigos de un solo golpe, y una bola de electricidad que generará un poderoso y dañino campo de energía a su alrededor.

Simon Belmont

SIENDO APENAS UN NIÑO, SU PADRE, TREVOR BELMONT, le confió un misterioso trozo de espejo, antes de partir a la batalla contra Drácula. Poco tiempo después, sus padres fueron asesinados por el Príncipe de las Tinieblas, por lo que tuvo que refugiarse en las montañas, donde fue criado por las tribus allí presentes. A sus 36 años, buscará vengarse de su abuelo, si es que la maldición del linaje Belmont no se lo impide. El trozo de espejo tendrá mucho que decir en tan heroica tarea. Entre sus poderes se contarán una magia protectora, que le hará invulnerable a los ataques enemigos durante unos segundos, así como hachas arrojadizas y frascos de aceite que, al ser lanzados, estallarán en llamas, carbonizando a los enemigos que caigan bajo su influjo.

Alucard

EL PROTAGONISTA DE *SYMPHONY OF THE NIGHT*, aparecido en PSOne en 1997, es uno de los más queridos de toda la saga, por detalles como su inmortalidad o su eterna juventud. Tras salir de su sarcófago, el mestizo, hijo de Drácula (si os habéis fijado, su nombre es el mismo, pero leído del revés), se rebelará contra su padre. No sólo será un personaje controlable, sino que también ayudará a Simon Belmont en ciertos momentos. Será muy hábil con poderes a distancia. En algunas imágenes promocionales del juego se le puede ver cargando una espada, aunque, para verle manejarla, habrá que esperar a *Lords of Shadow 2*, según nos adelantó Enric Álvarez. ¿Lo podremos controlar también allí?

"LA HISTORIA ES DENSA Y MUY INTERESANTE"

Mirror of Fate concederá una gran importancia al guión, del que se ha ocupado Enric Álvarez. "La historia es muy densa y muy interesante", según nos explicó. "El primer *Lords of Shadow* se centró mucho en contar los orígenes de Drácula. En este tenemos construida ya la base y podemos incidir en otros aspectos, como





Gabriel Belmont/Drácula

PROTAGONIZÓ EL PRIMER *LORDS OF SHADOW* y también interpretará el papel protagonista en *Lords of Shadow 2*. Los que jugarais al juego de 2010, ya sabréis que hubo un tiempo en que fue un hombre honrado que formó parte de la Hermandad de la Luz, pero el peso de la maldición del clan Belmont cayó sobre él, hasta convertirlo en el temible Drácula. *En Mirror of Fate* lo controlaremos brevemente en el prólogo, donde hará gala de su magia oscura. Ahí aún no será el Príncipe de las Tinieblas. Cuando marchó a combatir a los Señores de la Sombra, su esposa le ocultó que estaba embarazada de Trevor. ¿Sabrá ahora que tiene un hijo?

El Alma Perdida

ESTE MISTERIOSO SER ESTARÁ LIGADO AL TROZO DE ESPEJO que portará Simon. A menudo, se le aparecerá para darle pistas. No dirá ni una palabra, sino que hará asentimientos con la cabeza. Poco se sabe de él, pero Enric Álvarez nos adelantó por dónde irán los tiros: "El Alma Perdida representa el destino, igual que el trozo de espejo que tiene Simon, que, a su vez, pertenece al Espejo del Destino que ya apareció en *Lords of Shadow*. Representa el destino al que todos los Belmont están abocados".

El bestiario

LA VARIEDAD DE ENEMIGOS será más que considerable. Las criaturas del mal se contarán por decenas, y les pondrán las cosas difíciles a los cuatro protagonistas. Además de ser duros de roer, los enemigos contarán con un diseño excepcional, que los hará muy diferentes entre sí: esqueletos, gárgolas, arpías, estatuas, zombis, gusanos, gigantes, verdugos, súcubos, murciélagos... No faltarán, por supuesto, los jefes finales, como el que veis abajo a la derecha, que será el primero al que haya que hacer frente. Este enmascarado será capaz de azuzarnos a sus dos perros y a un águila, así como de dejar la habitación a oscuras. Contará con un ataque casi imposible de esquivar, que obligará a usar la magia blanca. El juego incluirá en el menú un apartado llamado "Bestiario", en el cual podremos consultar las características de cada enemigo y ver modelos tridimensionales de gran calidad.





presentar a cuatro personajes del linaje Belmont, tres de los cuales se sienten responsables de terminar con Drácula, ya que fue el primero del linaje. En Mercury Steam nos gusta contar buenas historias, y no hay buenas historias sin buenos personajes".

Vía crucis de acción y latigazos demoníacos

El desarrollo de *Mirror of Fate* abarcará mucho más que el de los típicos "metroidvania". Habrá libertad para explorar el castillo, plataformas traicioneras y puzles, pero, sobre todo, habrá mucha acción, con una genial adaptación a una perspectiva lateral del control de "hack and slash" que ya vimos en *Lords of Shadow*.





Un mini "hack and slash"

EL SISTEMA DE COMBATE será la piedra angular. Enric Álvarez nos dijo que no quiere que el juego sea calificado como un "metroidvania", porque su esencia está concentrada en los combates, no en la exploración o las plataformas. Así pues, a cada momento habrá que hacer frente a numerosos enemigos, siempre con el ojo en la barra de vitalidad y en la de magia, para no irnos al averno antes de tiempo. El control será muy completo, con un botón para ataques fuertes, otro para ataques rápidos, otro para saltar y otro para cubrirse. Según los combinemos con el joystick, podremos encadenar combos, suspendernos en el aire, hacer bloqueos que dejarán al rival aturdido para ejecutarlo... En los jefes finales, habrá incluso QTE.

Poderes a tutiplén

LA EXISTENCIA DE CUATRO PERSONAJES dará mucho juego. El manejo estándar será el mismo con todos, ya sea con el látigo o con la cruz de combate, que serán las dos armas principales y las que más usaremos. Sin embargo, no sucederá lo mismo con los diferentes poderes secundarios. Al derrotar enemigos obtendremos puntos de experiencia que desbloquearán nuevas habilidades, a medida que subamos de nivel. Además, cuando acabemos la sección de un personaje, el siguiente con el que nos toque jugar "heredará" sus poderes principales.



Explorando

LA LIBERTAD Y LA EXPLORACIÓN son dos elementos inherentes a la saga. "Aunque no se centra en eso, el propio formato de *Mirror of Fate* es muy amistoso con la exploración", nos decía Enric Álvarez. Contaremos con libertad para recorrer el castillo, aunque, a veces, nos toparemos con caminos cortados donde necesitaremos ciertas habilidades que aún no tendremos, por lo que habrá que revisitar zonas. El sistema de plataformas obligará a saltar, trepar por salientes y emplear habilidades que habrá que desbloquear progresivamente, como el doble salto, el rápel, el balanceo entre lámparas... Habrá hasta zonas de buceo.

Contra el puzle

LOS ROMPECABEZAS serán otra parte importante del componente plataformero del juego. Habrá bloques que mover a través de ciertas zonas, palancas que activar, mecanismos de levas que activar con nuestro peso... Habrá incluso puzles vinculados a la exploración, de modo que, si vemos que hay uno que no podemos superar porque nos falta algún poder especial, podremos usar la pantalla táctil para escribir una nota y que no se nos olvide volver. Para completar el desafío que será *Mirror of Fate*, habrá cuatro niveles de dificultad: tres que estarán disponibles desde el primer momento y un cuarto que se desbloqueará al acabar la aventura y en el que los enemigos nos darán matarile con sólo un par de "caricias".

"HAY QUE PENSAR: NO VALE CON MACHACAR EL BOTÓN DE ATAQUE"

El sistema de combate del juego estará muy bien calibrado, con infinidad de opciones, según nos explicó Enric Álvarez: "Provocamos continuamente al jugador para que use los poderes, las habilidades y los combos, que no están ahí por nada. Siempre se te dan opciones: si se te agota la magia, puedes recurrir al bloqueo sincronizado y, si no, a la esquiva. En los niveles de dificultad elevados, es estresante, porque te obliga a pensar, y a pensar rápido. No vale lanzarse ciegamente contra un enemigo a machacar el botón de ataque, porque, si lo haces, vas a salir trasquilado". Del mismo modo, a la hora de explorar, "cada personaje puede llegar a ciertas zonas de forma distinta a la de los demás".

Un diorama oscuro de muchas dimensiones

El apartado técnico de *Mirror of Fate* se postula como uno de los más exquisitos que haya visto 3DS en sus dos años de vida. El efecto 3D, combinado con el desarrollo de "scroll" lateral en 2D, las cinemáticas con estilo de dibujos animados o la épica banda sonora, auguran un título preciosista que nos dejará embobados ante la pantalla.

Las 2'5D, un nuevo estándar

EL EFECTO TRIDIMENSIONAL DE LA PANTALLA SUPERIOR es la gran característica de 3DS. Combinada con el desarrollo en 2D, la percepción de las 3D será de las más logradas de la consola. A menudo, la cámara adoptará una suerte de perspectiva en diagonal que ya se ha dado en conocer como 2'5D, resultado de esas "falsas" 2D y ese efecto 3D. La potenciación del efecto será bestial, por ejemplo, en las ejecuciones.

Tras haberlo jugado durante varias horas, nos ha quedado claro que se ha hecho una excelente traslación del Mercury Engine a 3DS. A diferencia de otros juegos, para disfrutar del efecto 3D habrá que estar frente a la pantalla (olvidaos de que haya espectadores si jugáis con el efecto activado). Por suerte, no molestará a la vista.



Estética de luz y goticismo

EL DISEÑO ARTÍSTICO DEL JUEGO será el complemento perfecto de las 3D. Todo estará cuidado al detalle: personajes, escenarios, efectos lumínicos... Cada uno de los cuatro protagonistas tendrá su propia apariencia: "Nos esforzamos mucho para que los diseños fueran tan especiales como diferentes. Por ejemplo, la historia cuenta que Simon se refugió en las montañas, y eso se ve en su ropa. En cambio, Trevor es un guerrero más al uso, educado en la Hermandad de la Luz", nos contaba Enric Álvarez.

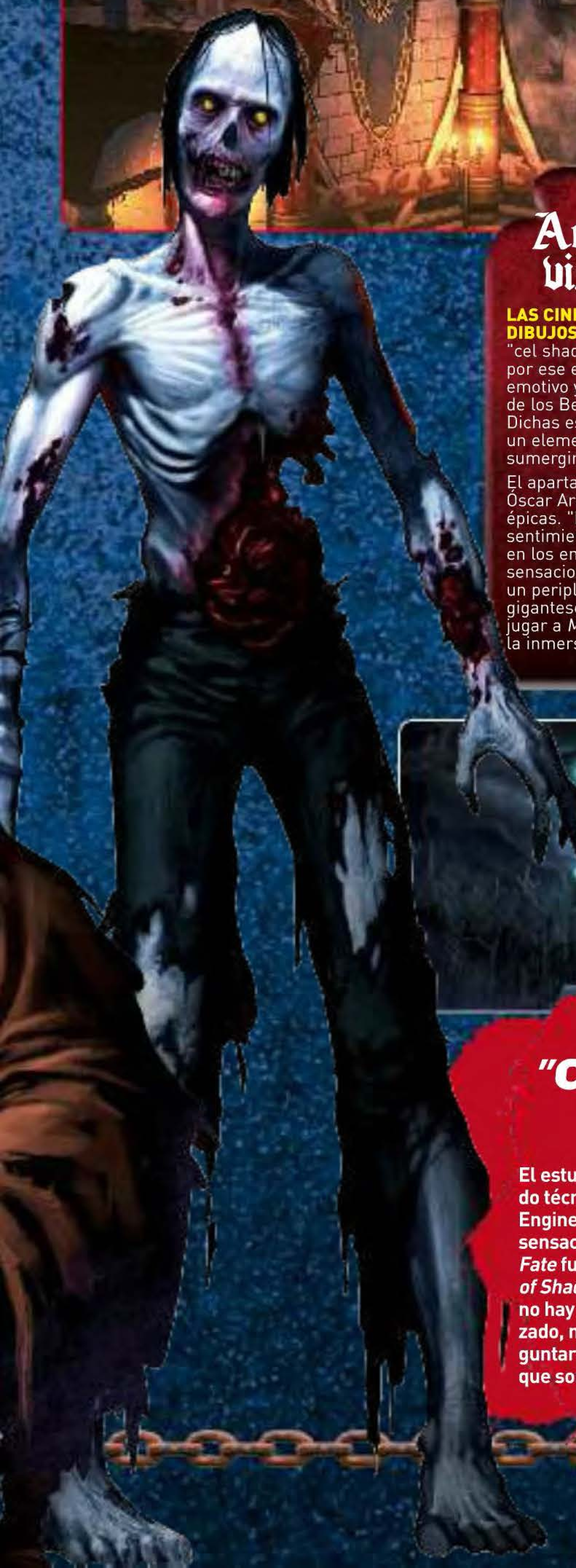
Los escenarios, de marcada ambientación gótica, serán muy variados. El castillo se compondrá de balcones, fosos, minas, laboratorios, capillas, teatros, cámaras de tortura, relojes... También habrá zonas exteriores, como una aldea maldita. Los efectos de iluminación de las antorchas, las lámparas o la Luna harán que brillen de verdad.













Acompañamiento visual y musical

LAS CINEMÁTICAS TENDRÁN ASPECTO DE DIBUJOS ANIMADOS, con cierto toque de "cel shading" que lucirá genial. "Apostamos por ese estilo porque tiene un punto trágico, emotivo y teatral que encaja con la historia de los Belmont", nos explicaba Enric Álvarez. Dichas escenas contarán con voces, por ser un elemento que "hace que sea más fácil sumergirse en el juego".

El apartado musical, a cargo del reputado Óscar Araujo, tendrá unas dimensiones épicas. "La banda sonora se centra en los sentimientos de los personajes, en vez de en los entornos. Intentamos transmitir sensaciones, más allá de acompañar un periplo por una cueva o una cadena gigantesca entre dos torres. La gente debería jugar a *Mirror of Fate* con auriculares, porque la inmersión es épica", nos decía Enric.





"CON SUS 2'5D, MIRROR OF FATE ES UN TÍTULO PRECIOSO"

El estudio está muy satisfecho con el acabado técnico: "La versión portátil del Mercury Engine luce preciosa. Nos propusimos que la sensación del usuario al entrar en *Mirror of Fate* fuera como revivir la ya vista en *Lords of Shadow*. Además, todo es en tiempo real: no hay un sólo instante que sea prerrenderizado, ni siquiera en las cinemáticas". Al preguntarle por el gran rasgo visual del juego, que son las 2'5D, Enric Álvarez nos explicó cómo se ha conseguido: "Al tener cámaras fijas, la sensación tridimensional es muy cómoda. El formato clásico de Castlevania en 2D ayuda a que las capas de profundidad se perciban de manera estable. Yo recomiendo jugarlo con el 3D activado, porque es una preciosidad y porque la profundidad, aunque no interviene en la jugabilidad, acaba formando parte del mundo del juego. Con sus 2'5D, el título es precioso".

HEMOS PROBADO EL MULTIJUGADOR DE GOD OF WAR ASCENSION

LA BATALLA DEL OLIMPO

■ PS3 ■ 13 de marzo ■ Sony (Santa Monica Studios)

Troyanos y espartanos se enfrentan en un multijugador salvaje, cuyas gestas serán recordadas por siempre, junto a la leyenda de Kratos. Nosotros les acompañamos, para convertirnos en dioses o morir en la arena.





PERSONAJES



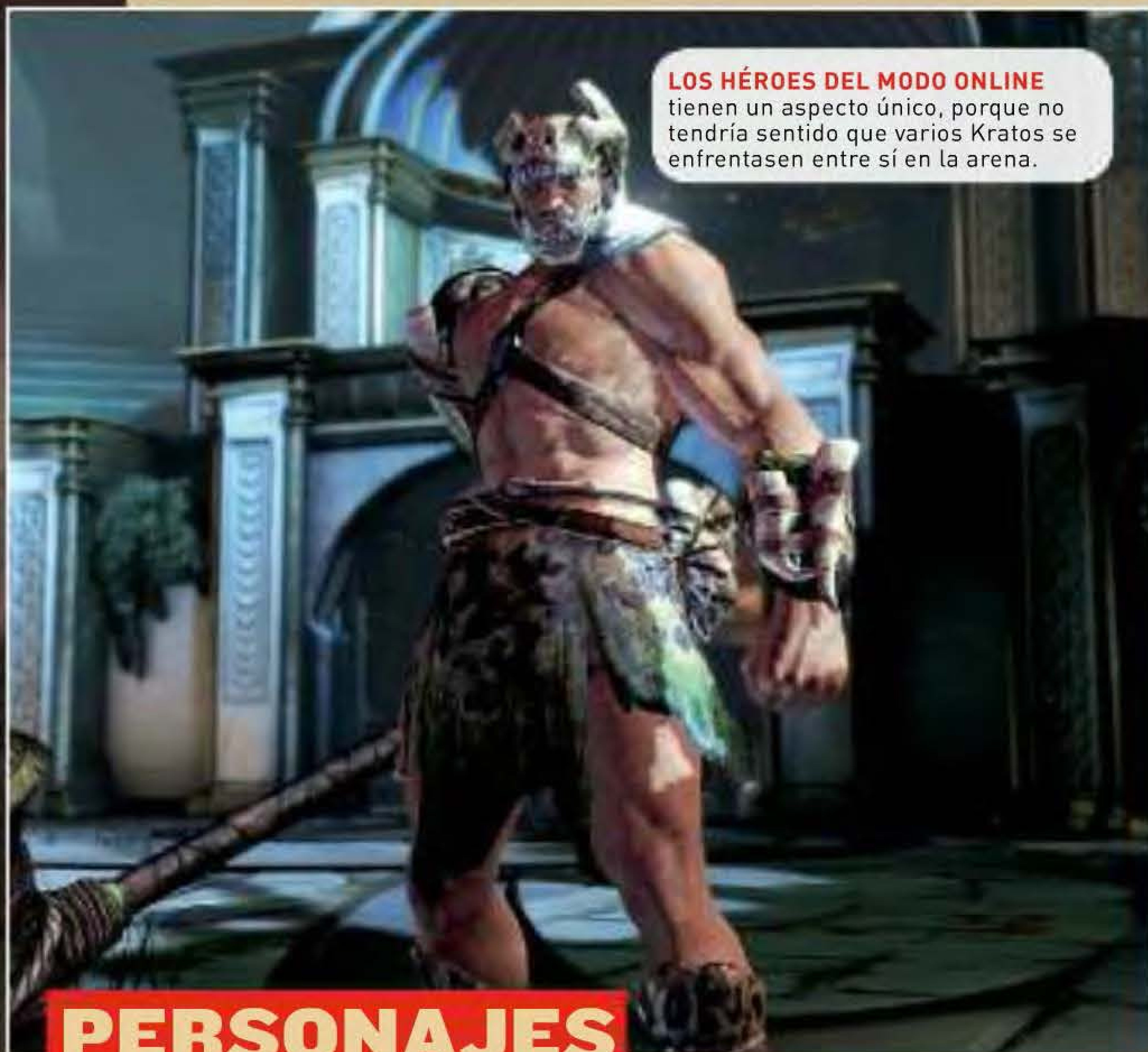
MODOS DE JUEGO



CONTROLES



ESCENARIOS



LOS HÉROES DEL MODO ONLINE tienen un aspecto único, porque no tendría sentido que varios Kratos se enfrentasen entre sí en la arena.



LA LEALTAD A UN DIOS nos otorgará habilidades únicas. En la beta multijugador sólo hemos podido escoger entre Zeus y Ares.



LA EXPERIENCIA EN COMBATE nos permitirá mejorar las características de nuestro guerrero y desbloquear nuevas armas y piezas de equipo.

PERSONAJES

Héroes de la antigua Grecia

Podemos crear un personaje, cuyas habilidades mejoran con la experiencia, hasta convertirse en el paladín de los dioses.



Antes de comenzar el combate, nuestra primera decisión consistirá en encomendarnos a uno de los dioses: Ares, Hades, Poseidón y Zeus, los que determinará nuestro estilo de juego según prefiramos fuerza física, resistencia o poder elemental.

Estas habilidades irán mejorando a medida que ganamos enfrentamientos y accedemos a nuevas armas, armaduras (divididas en tres partes) y reliquias. Se trata, según el director, Todd Papy, de "replicar el camino de Kratos en el modo historia; de ser un desconocido a convertirse en dios".

→CADA UNO DE LOS DIOSES nos permitirá equiparnos con armas exclusivas, que resultan más efectivas en combinación con ciertas protecciones. Además, ya se han desvelado algunas armaduras que otorgarán poderes especiales, como la de Leónidas, Ulises o Perseo.

Cada guerrero contará con arma principal y secundaria, reliquias, magias y siete características que lo definen, como un RPG: salud, resistencia, fuerza, poder elemental, resistencia elemental, magia y recuperación.

ARMAS PARA CONQUISTAR EL OLIMPO





En la beta multijugador hemos probado distintas categorías de arma: espadas, mazas, cuchillas y martillos de guerra, que se adaptan al estilo de juego de cada uno. Por ejemplo, las armas de filo permiten combos más ágiles, mientras que el martillo resulta más contundente. Cada una de las armas posee dos ataques especiales, que podemos ejecutar mediante sencillas combinaciones L1 + botones de ataque rápido y fuerte.

HABRÁ CUATRO MODOS DE JUEGO, INDIVIDUALES Y POR EQUIPOS DE CUATRO (TROYANOS vs ESPARTANOS)



DE LOS CUATRO MODOS DISPONIBLES en *God of War Ascension*, solo se han mostrado tres. Parece que en el juego definitivo nos aguarda una sorpresa...



EL MODO "TODOS CONTRA TODOS" es más sencillo, pero resulta igual de entretenido. Los escenarios han reducido su tamaño.



PARA ACUMULAR PUNTOS podemos derrotar enemigos, pisar los portales dedicados a los dioses o enfrentarnos a criaturas gigantes.

MODOS DE JUEGO

El favor de los dioses

El juego final contará con cuatro modos mutlijugador, pero hasta el momento solo se han desvelado tres de ellos.

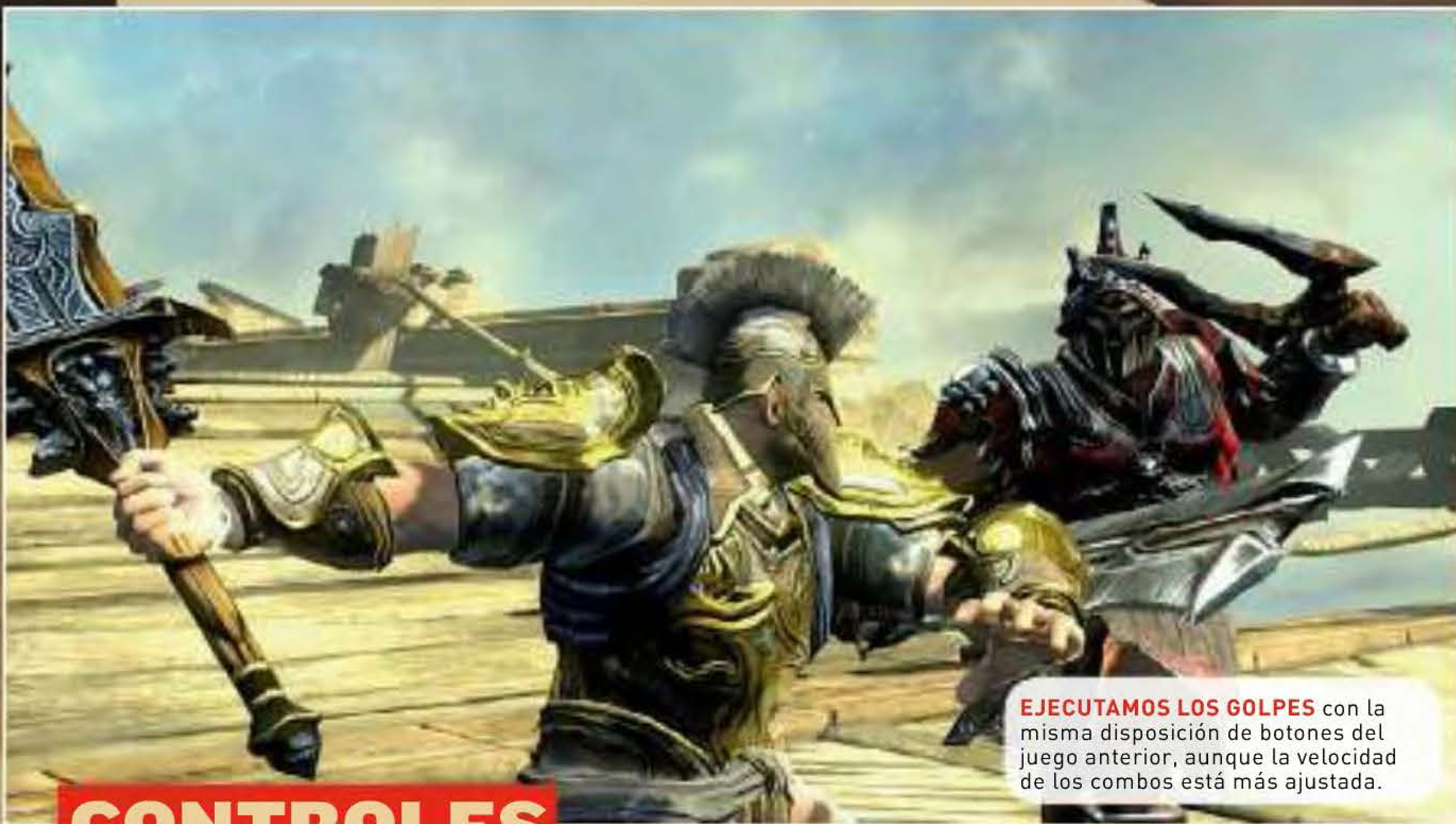
Podemos luchar en solitario (para un total de cuatro jugadores) o por equipos (hasta ocho guerreros, divididos en dos facciones: troyanos y espartanos). El modo individual resulta bastante simple: nos enfrascamos en un "todos contra todos" en una arena pequeña, en la que gana el primero en alcanzar una puntuación (si nos matan, nos regeneramos de forma inmediata).

Por equipos, los escenarios son más grandes y están repletos de trampas, lo que nos permite disfrutar de una emocionante guerra de banderas, en la que recuperar el estandarte de nuestra facción.

→ EL MODO MÁS NOVEDOSO ES EL FAVOR DE LOS DIOSES en el que los equipos tienen que acumular puntos de distintas formas. Podemos hacerlo por la vía rápida castigando a nuestros enemigos a golpes, o bien provocarlos para que caigan en una trampa.

Cuando consigamos más experiencia, podemos acumular esos puntos luchando contra criaturas gigantes, como el cíclope Polifemo o manteniéndonos sobre portales de poder.





EJECUTAMOS LOS GOLPES con la misma disposición de botones del juego anterior, aunque la velocidad de los combos está más ajustada.



LAS CRIATURAS gigantes, característica de la saga, también hacen acto de aparición en algunos escenarios del multijugador.

CONTROLES

El arte de la guerra

Ascension adapta los controles clásicos de la saga, con ajustes para que el ritmo de combos y contras no se detenga.

Las primeras imágenes multijugador de *God of War Ascension* resultaron tan espectaculares como confusas. ¿Cómo se adaptaría el sistema de combos, paradas y fintas? ¿Habría golpes finales "gore" como en los juegos anteriores? ¿Y cómo se comportaría la cámara automática? Después de jugar a la beta (que aún podría mejorar en la versión definitiva) podemos contestar con tranquilidad todos esos interrogantes.

El mapeado de botones básico es muy intuitivo: salto, dos tipos de ataque y uso de las armas contextuales en el frontal, con el sistema de fintas en el stick derecho, y las magias y bloqueos en los botones L y R. Para ejecutar los ataques más potentes, contamos con una barra de recuperación, que indica nuestro nivel de agotamiento.

➔ **SE CONSERVAN LOS GOLPES FINALES** con efectos salvajes, e incluso los combos se "congelan" durante unas décimas de segundo para permitir cambiar de arma en medio de un ataque o finalizar de modo más espectacular. Magia y energía se recuperan pasando sobre un altar.



PODEMOS EJECUTAR ATAQUES FINALES y ganar ventajas especiales al encadenar una racha de bajas, como en los "shooter" online.





EL FORO DE HÉRCULES es una versión de uno de los escenarios que visitamos en *God of War III*, en que nos enfrentábamos al héroe.



EL TAMAÑO Y LA CANTIDAD DE ELEMENTOS INTERACTIVOS se adaptan a la cantidad de jugadores que participan y al modo que hayamos escogido.

ESCENARIOS

Arenas para conquistar la gloria

Los mapas cobran protagonismo gracias a un montón de trampas y objetos interactivos. La ambientación, como siempre, se sale.

Evidentemente, esta beta multijugador no nos permite visitar más que un par de niveles, aunque no se ha confirmado el numero de escenarios que habrá en la versión final. El primero de ellos. en que jugamos en "todos contra todos" individual, está rescatado de *God of War III*, y se trata del Foro de Hércules. Se trata de un pequeño coliseo donde los guerreros pelean a muerte, sin lugares a los que huir.

→EL OTRO ESCENARIO ES MÁS INTERESANTE. Bajo el nombre del Desierto de las almas perdidas, visitamos unas estructuras de madera barridas por el viento y la arena. Al fondo, el gigante Polifemo (el cíclope de La Odisea) se encarga de ponernos las cosas un poco más difíciles, con demoledores ataques.

Este desierto está lleno de elementos que podemos usar a nuestro favor: cuerdas por las que desplazarnos en tirolina, trampas en el suelo, altares de los dioses (para alcanzar la puntuación requerida) y puntos de generación de armas secundarias. Su extensión es mucho mayor, adaptada para las partidas de ocho jugadores, divididos en dos equipos.

■ LA AMBIENTACIÓN BASADA EN LA MITOLOGÍA GRIEGA SERÁ IMPECABLE, COMO EN LAS ENTREGAS PREVIAS ■







LOS DISEÑOS DEL MODO HISTORIA

Aunque por el momento solo hemos podido probar el modo multijugador, Santa Monica Studios (el equipo que está desarrollando *God of War Ascension*) también ha querido ponernos los dientes largos con estos diseños, que pertenecen al modo historia. Como sabéis, la campaña principal estará protagonizada por Kratos, y transcurrirá seis meses después de que Ares le traicionase (obligándole a sacrificar a su mujer y su hija). La aventura empezará con el Fantasma de Esparta condenado a una vida de locura, junto a las Furias.



ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 46

DEVIL MAY CRY. El mestizo Dante ha vuelto con nuevo look y diferentes habilidades, pero las mismas ganas de acabar con todos los demonios que se arrimen a sus pistolas.



PÁGINA 50

NI NO KUNI. El rol nunca lució tan colorido como antes de este título apadrinado por el estudio Ghibli. La aventura arranca en PlayStation 3.



PÁGINA 54

NINJA GAIDEN 3: RAZOR´S EDGE. Ryu no quería perderse la oportunidad de repartir espadazos en Wii U. ¿Qué tal le habrá sentado el viaje a esta consola?

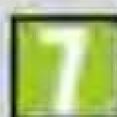
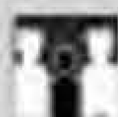
EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.



ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM

 EDAD RECOMENDADA
 SEXO
 MIEDO
 VIOLENCIA
 LENGUAJE SOEZ
 DROGAS
 DISCRIMINACIÓN
 APUESTAS
 JUEGO ONLINE

18 ■ Beat´em up ■ Capcom ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

Del infierno al cielo sin pisar el purgatorio

DEVIL MAY CRY



1

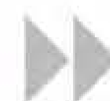
Como sabe Enjuto Mojamuto, reiniciar un ordenador puede solucionar nuestros problemas, pero... ¿y los de Dante? También. Su saga renace y acaba con el estancamiento.

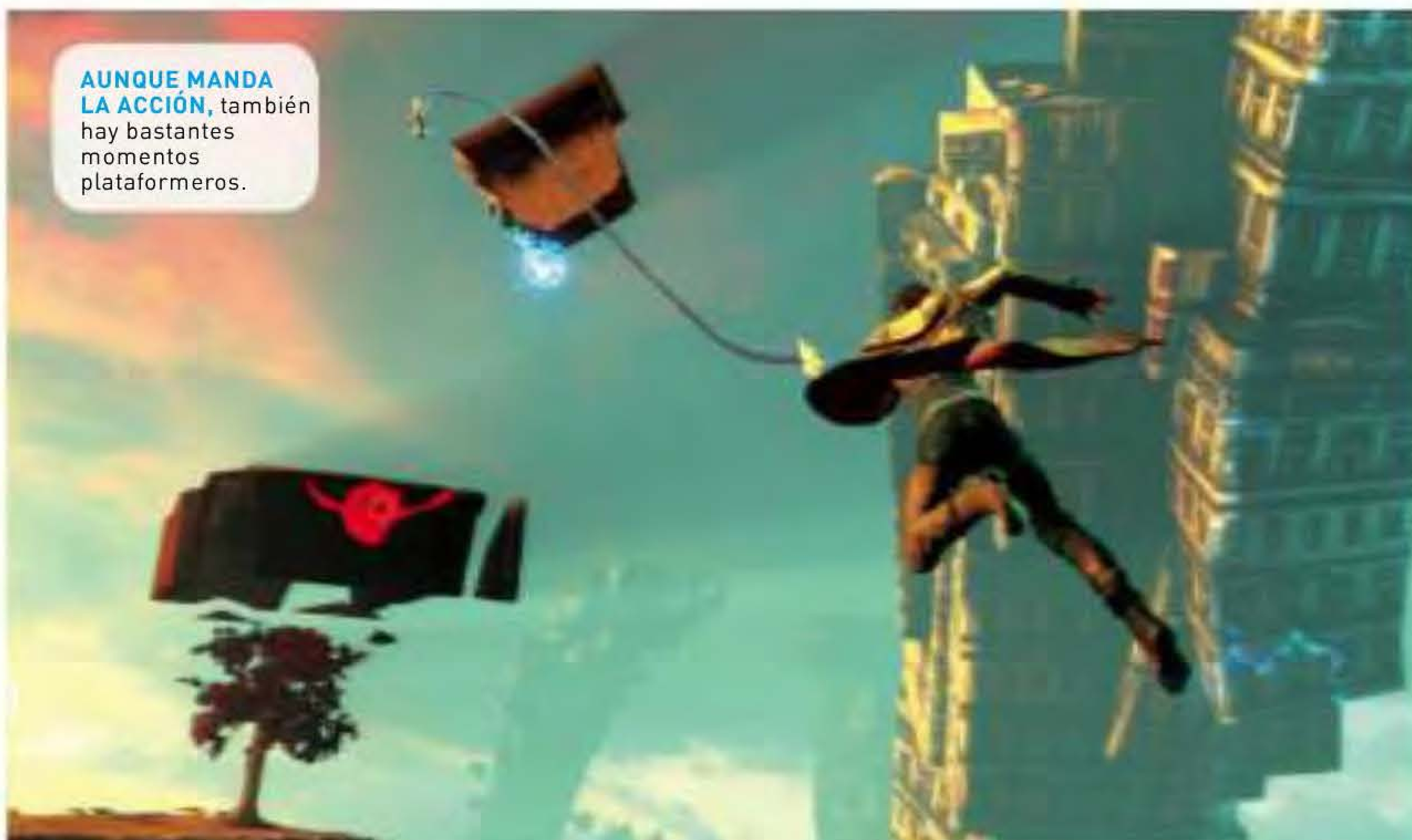
■ **MUCHO SE HABÍA HABLADO DEL NUEVO DANTE,** que si parece algo "blandengue", que si han traicionado la saga... Bueno, pues ya nos hemos acabado *DmC* y las sensaciones que nos ha dejado son muy buenas. El reinicio de la saga nos sitúa en un mundo actual, en el que Dante se enfrenta a Mundus y sus demonios para liberar a la raza humana, que vive "idiotizada" gracias al control que ejercen los demonios sobre la televisión o infectando una marca de refrescos, por ejemplo. Para lograrlo se une a la Orden, una organización dirigida por su hermano Vergil y por Kat, una humana capaz de crear portales entre el mundo de los humanos y el limbo, la morada de los demonios.

Durante las 20 misiones que componen la aventura, Dante va descubriendo quién es en realidad y la historia de su familia, aunque no os queremos destripar nada más, ya que la historia tiene su miga y está llena de sorpresas que debéis descubrir vosotros mismos.

➔ **LAS NOVEDADES DE ESTE REINICIO** en la saga no se quedan en la historia, su época o la ambientación. También hay muchas aportaciones jugables, las que más nos interesan. Los combates siguen siendo espectaculares, Dante cuenta con más movimientos y armas que nunca, aunque lo mejor es que la dualidad demonio-ángel, propia de un Néphilim como él, se traslada a las peleas. Disponemos de armas celestiales e infernales, que debemos usar contra algunos enemigos que solo reciben daño de un tipo concreto. Esto nos obliga a cambiar rápidamente de arma y estrategia al enfrentarnos a un grupo de criaturas.







AUNQUE MANDA LA ACCIÓN, también hay bastantes momentos plataformeros.



LOS JEFES FINALES son tan gigantescos como poderosos. Tenemos que descubrir cómo acabar con cada uno de ellos.



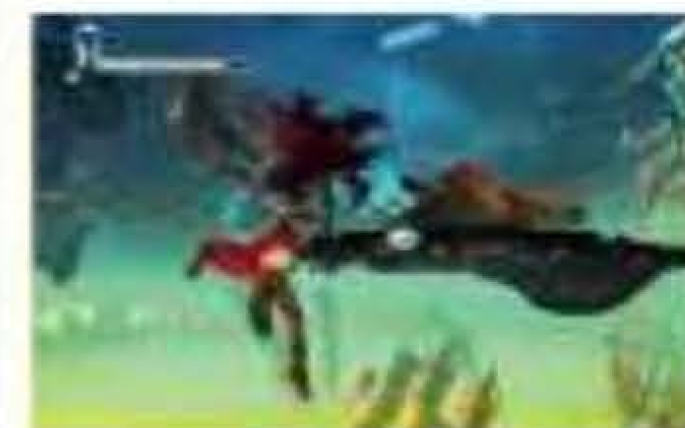
LAS ALMAS PERDIDAS que debemos liberar están repartidas por los rincones más perdidos del mapeado.

Dante, el rey de los cielos

A Dante siempre le ha gustado eso de ir saltando de aquí para allá, pero el componente plataformero en su nueva aventura es mucho mayor. Gracias al tirón demoníaco y a la elevación angelical, podemos agarrar objetos, enemigos y plataformas para moverlas o acercarnos a ellas, por ejemplo:



EL IMPULSO ANGELICAL nos permite impulsarnos en mitad de un salto y planear hasta una superficie cercana.



LA COMBINACIÓN de las habilidades plataformeras de Dante es básica para movernos por los complicados entornos.





EL REINICIO

Capcom ha decidido darle un nuevo aire a la saga, que está llena de novedades:

1. **LA TRAMA** abandona el rollo medieval por uno actual.
2. **LOS COMBATES** mezclan lo mejor de la saga con nuevos movimientos.
3. **LAS PLATAFORMAS** han ganado en cantidad y calidad.

Lo mismo sucede con el resto de habilidades de nuestro protagonista. Tenemos el tirón demoníaco, con el que atraemos plataformas o enemigos hasta nosotros, y de la elevación angelical, con la que nos enganchamos a los rivales o a determinadas superficies para volar hasta ellos. Aunque parece algo complicado, el juego presenta un código de colores que hace que todo sea muy sencillo. Si vemos una plataforma o un enemigo de color azul, debemos usar nuestras habilidades seráficas y si es rojo, las demoníacas. El sistema nos recuerda mucho, sobre todo en los niveles de plataformas, al mítico *Super Magnetic Neo*.

➔ Y ES QUE LAS PLATAFORMAS le han comido terreno a los puzles. Aunque Dante siempre ha sido saltarín, en esta nueva entrega nos encontramos con ▸▸



Dante

MITAD DEMONIO MITAD ÁNGEL, vive al margen de su destino bebiendo alcohol y pasando el rato con sus ligues. Todo cambia cuando conoce a su hermano.

Armas del cielo y el infierno

El arsenal de Dante es bastante extenso en su nueva aventura. Además de la clásica espada Rebellion o las pistolas Ebony e Ivory, cuenta entre otros juguetitos con Osiris, una mortífera guadaña, o Arbiter, un hacha que es realmente brutal:



GRACIAS A ESTOS PUÑOS impregnados en fuego Dante puede repartir leña a sus enemigos en distancias cortas.



LA ESPADA REBELLION está entre nuestras favoritas, aunque también tenemos una escopeta, un pistola de dardos explosivos...



AQUILA lanza unos shurikens perfectos para grupos grandes de



LOS ENEMIGOS no son tan variados como en otros juegos del género, pero cada uno requiere de una estrategia diferente.



LA SUSPENSIÓN DEMONÍACA ralentiza el tiempo y lanza a los enemigos por los aires para que les pongamos "finos".



EL LIMBO es una especie de realidad paralela en la que viven los demonios y el resto de calaña a la que nos enfrentamos.



MUNDUS, EL DIOS DE LOS DEMONIOS manda mensajes así de claros a sus esbirros para que nos ataquen sin parar.



LOS COMBATES son brutales. Dante tiene un amplio repertorio para defenderse.

Vergil

El hermano de Dante siempre ha sido un enemigo en anteriores entregas, pero aquí forma equipo con su gemelo para "darle la del pulpo" a los demonios y su Dios, Mundus.

muchas más zonas plataformeras, y sobre todo mucho más elaboradas y divertidas. Por su parte, los puzles son casi inexistentes, salvo un par hacia el final de la aventura, lo que puede decepcionar a algunos fans.

Pero la exploración sigue siendo importante, con 21 misiones secundarias que podemos desbloquear tras obtener la correspondiente llave. La verdad es que resultan muy adictivas, ya que, casi siempre, nos proponen batallas con reglas únicas, como que los enemigos solo reciban daño en el aire o usando un tipo de arma, por ejemplo.

EL APARTADO TÉCNICO, sin ser muy innovador, tiene un acabado muy bueno. El diseño de los escenarios (en los que siempre pasan cosas a nuestro alrededor) y de las criaturas está muy trabajado. Las animaciones son de muy alto nivel, en especial las de Dante. La banda sono-



LAS PELEAS multitudinarias y contra jefes finales son las más divertidas del juego.





■ EL REINICIO DE LA SAGA RESULTA UN ACIERTO, AL MARGEN DE SU ESTÉTICA ■





LA ESTÉTICA BARROCA de algunas secuencias y escenarios recuerda a pintores como Rembrandt, Velázquez o Caravaggio.

Explorando el limbo

El universo de los demonios está repleto de enemigos, pero entre combate y combate podemos deambular en busca de secretos y nuevas zonas. Eso sí, al final de cada misión recibimos una puntuación en función de nuestro estilo luchando, del número de objetos y vidas que hayamos gastado y del tiempo invertido en completarla, así que tenemos que darnos prisa:



LAS LLAVES, de bronce, plata, oro y marfil están muy escondidas. Obtenemos algunas solo en la segunda partida.



LAS PUERTAS nos dan acceso a las 21 misiones secundarias. El valor de la llave determina su dificultad. La más chunga: marfil.



LAS MISIONES van desde simples combates en los que solo podemos atacar en el aire hasta trepidantes carreras.

ra es de estilo tecno industrial, y le sienta como un guante a la nueva estética oscura y algo siniestra del juego. Por su parte, el fantástico doblaje al castellano termina de redondear un apartado sonoro espectacular.

DmC se ha reinventado en esta nueva entrega, y la verdad es que, centrándonos en lo jugable, las novedades nos han parecido muy oportunas. Su excelente control, su trama, los combates y las plataformas dan fe de ello. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La historia,** ambientada en la actualidad, es mucho más atractiva que antes.

■ **Los combates** tienen un sistema muy sencillo, pero bastante profundo.

Lo peor

■ **Es un poco corto,** ya que nos quedamos con ganas de más después de 8-10 horas.

■ **La falta de libertad** al explorar. Con escenarios más complejos sería la repera.

Alternativas

• **God of War III**, es de los mejores del género.
• **Darksiders II** tiene un estilo más rolero, aunque también tiene muchos combates.
• **Anarchy Reigns** es de "repartir", pero es muy inferior.

■ **GRÁFICOS** La estética puede no gustar a todos, pero el acabado es notable.	87
■ **SONIDO** La música, del grupo Combichrist, y las voces y efectos "se salen".	92
■ **DURACIÓN** Unas 10 horas, aunque hay varias dificultades de juego y secretos.	76
■ **DIVERSIÓN** Mezcla unos combates trepidantes con plataformas y buena trama.	89
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

Después de mucha polémica con el nuevo Dante, está claro que el reinicio de la saga le ha sentado genial. Los combates, las plataformas y la mezcla de habilidades angelicales y demoníacas nos han enganchado de principio a fin.



¿Quieres saber más del **Studio Ghibli**? No te pierdas nuestro reportaje (página 66)

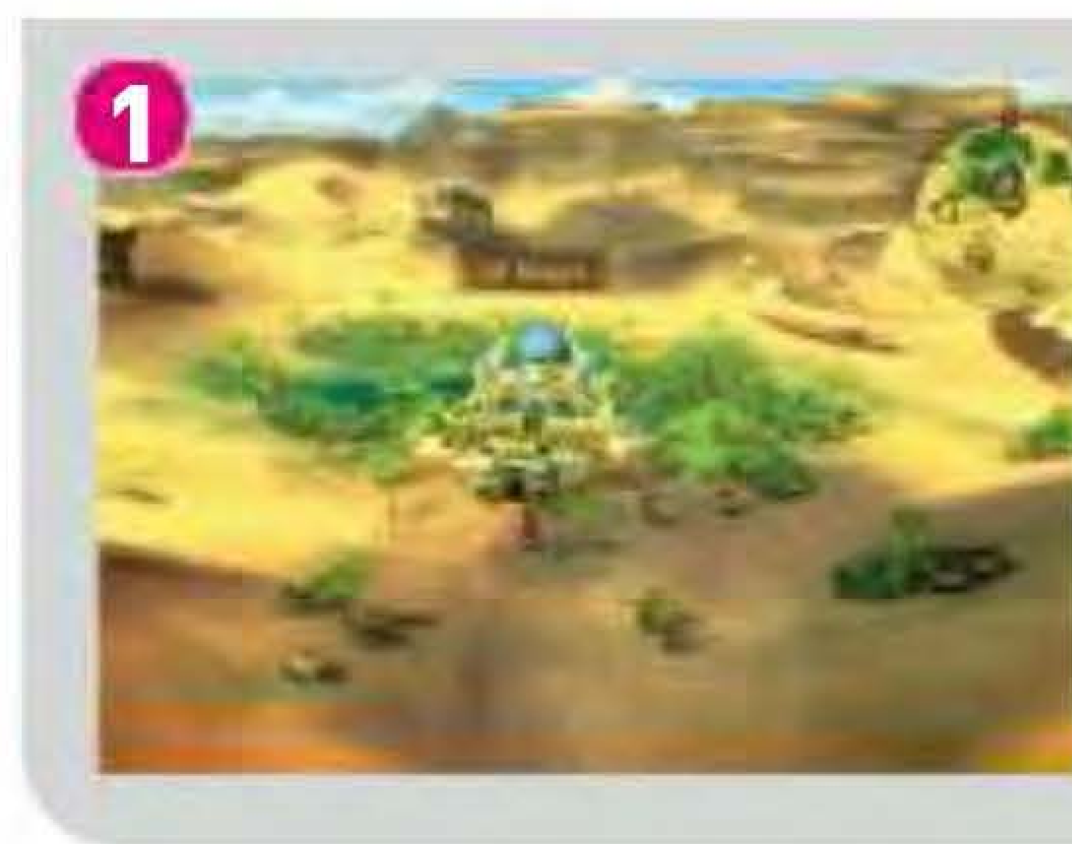
12 ■ Rol ■ Namco Bandai ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 62,95 € ■ Lanzamiento: 1 de febrero ■ Contenido:

Un festín para los sentidos

NI NO KUNI

LA IRA DE LA BRUJA BLANCA

De la unión de dos talentos como Level-5 y Studio Ghibli nace un juego de belleza extraordinaria y enorme sensibilidad, que nos devuelve a las raíces del rol japonés.



1

■ **LA HISTORIA DE OLIVER ES CASI UNA PIEZA MUSICAL.** Los primeros compases funcionan como movimientos suaves y ascendentes; un argumento con la "firma" del Studio Ghibli (en que se dan cita elementos personales, como la orfandad o la existencia de otro mundo dentro de éste) y un estilo visual detallado, que respeta las normas del mejor anime, nos abren la puerta a un juego largo y profundo.

La batuta se agita entre momentos de exploración –con un mapa gigantesco, ciudades llenas de vida y mazmorras- y combates, que se desarrollan con un sistema híbrido entre turnos y tiempo real (nosotros ejecutamos los ataques desde un menú, y debemos respetar los "tiempos" antes de actuar). Y además, *Ni No Kuni* incorpora elementos de otros juegos del género. En particular, la colección de criaturas llamadas únimos, producidas por la pureza de nuestro corazón, a los que debemos criar.

➔**CADA PERSONAJE DEL GRUPO PUEDE LLEVAR** a tres de estos únimos, que tienen características especiales. Podemos hacer que luchen en nuestro lugar, equiparles con amuletos y armas, alimentarlos con chucherías y hacer que evolucionen a formas más poderosas. Este aspecto, del que no tenemos pleno control hasta bien avanzado el desarrollo, le da mucha "vidilla" a la estructura clásica de puntos de experiencia y niveles de nuestro protagonista.

Pero es que, además, Oliver es un mago, y posee un libro de hechizos que no para de crecer. Al principio solo contamos con ataques y curaciones, pero pronto nuestro vademécum se llena con portales para viajar entre el






LOS GUARDIANES que hay al final de cada mazmorra son bastante duros, y enormes.

Otro mundo por explorar

Oliver cambia la ciudad de Motorville (en el mundo real) por un paisaje mucho más exótico, habitado por seres de fantasía. Podemos explorar este lugar desde un enorme mapa, como en casi todos los juegos del género, y movernos por el a pie o incluso a lomos de un dragón. Los escenarios son muy bellos y variados:



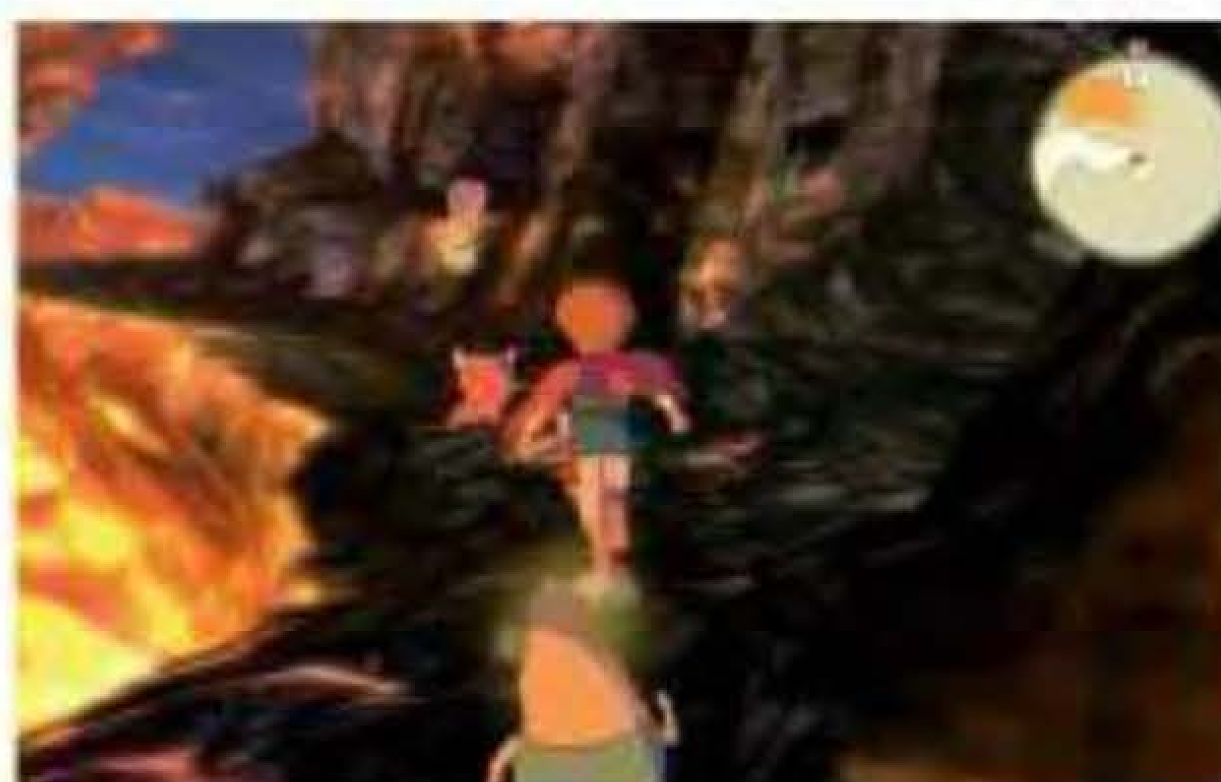
EL UNIVERSO en que se desarrolla *Ni No Kuni*, está formado por bosques, zonas verdes, desiertos, volcanes...



VOLVEMOS A MOTORVILLE, en determinados momentos, a través de un portal mágico que Oliver puede invocar.



LAS SECUENCIAS DE ANIME están perfectamente integradas con los diseños del juego, en "cel shading".



CADA LOCALIZACIÓN tiene unas criaturas específicas, a las que podemos esquivar si no queremos combatir.

2


3


ROL JAPONÉS

Aunque hay más, estos son elementos de JRPG presentes en *Ni No Kuni*:

1. LA EXPLORACIÓN se desarrolla en un mapa cenital, y la historia está muy dirigida. No creamos al personaje.

2. LOS COMBATES se ejecutan mediante menús, con un sistema híbrido entre los clásicos turnos y tiempo real.

3. DISEÑOS Y PERSONAJES tienen una línea estética inspirada en el anime.

mundo real y el secreto, puentes que aparecen en lugares estratégicos, la posibilidad de que los objetos crezcan o retrocedan en el tiempo, etc.

➔ YA HEMOS HABLADO DE LA BELLEZA DE LOS ESCENARIOS, cuyo único defecto es que pecan de ser "convencionales". Volvemos a visitar lugares comunes del género: bosques encantados, desiertos, mazmorras de fuego… que cuentan con su propia fauna y pequeños puzles que dificultan nuestro avance.

Después de jugar durante unas horas, da la impresión de que todo *Ni No Kuni* se ha ejecutado "siguiendo el manual". Y aquí es donde radica su principal defecto; tratándose de una producción tan ambiciosa, cuesta encontrar elementos diferenciadores con otros J-RPG. Pero no os precipitéis, porque la ex- ▸▸



Oliver

EL PROTAGONISTA no es ningún héroe, sino un niño que acaba de perder a su madre en el mundo real y quiere recuperarle.

En compañía de únimos

Nuestro protagonista es un mago, con bastante poca "maña" en el cuerpo a cuerpo. Para eso puede reclutar a los únimos, adorables criaturas con forma de animal, que evolucionan, nos toman cariño y luchan en nuestro lugar. Una fórmula de éxito:



ESTAS CRIATURAS nacen del corazón de Oliver, y también podemos capturar enemigos y convertirlos en aliados.



CADA PERSONAJE puede llevar hasta tres únimos (sólo se puede desplegar uno en combate) a los que hay que equipar y cuidar.



LOS ÚNIMOS MEJORAN según un árbol de evolución. Cada forma gana poderes.



LOS HECHIZOS, como el puente o rejuvenecer, nos abren el paso hacia nuevos lugares del escenario.



LA AMBIENTACIÓN es cálida y está plagada de personajes amables, pero según progresamos, se vuelve más oscura.



NOS ENFRENTAMOS A PUZLES y minijuegos cuyo desarrollo anima las mazmorras plagadas de enemigos y tesoros.



LOS GATOS, los huérfanos, la magia... todas las claves de las películas del Estudio Ghibli se reflejan en este juego.



EN ALGUNOS PUEBLOS hay personas que nos prestarán pedazos de su corazón.



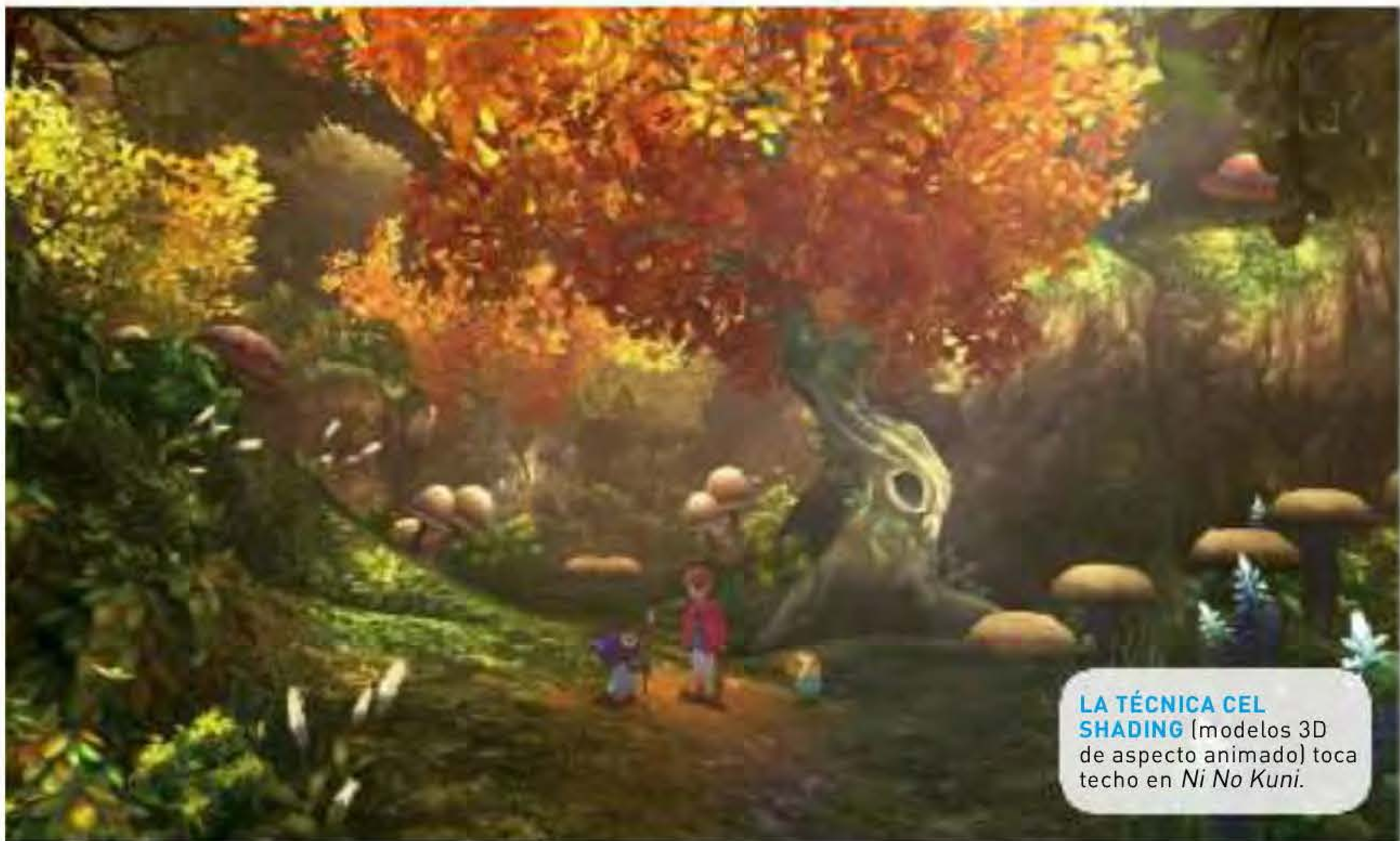
Estela

Es la primera en unirse al grupo de Oliver. Sus habilidades mágicas nos serán muy útiles... una vez que hayamos restaurado su corazón. Tiene un alter ego en Motorville.

periencia mejora considerablemente a medida que avanzamos.

Y aunque al principio parezca un juego fácil, os adelantamos que los guardianes de cada mazmorra hacen "sudar tinta".

EL ARRANQUE RESULTA UN POCO LENTO, como en *Dragon Quest VIII* (uno de los mejores juegos de la compañía), y el desarrollo no nos atrapa hasta la sexta o séptima hora. Algo parecido ocurre con la trama: aunque apela a nuestra sensibilidad desde el primer momento, la verdad es que tarda en alcanzar los tintes épicos propios de los juegos de rol. Por suerte, los personajes, en particular el duende Drippy (que lleva un candil en la nariz y protagoniza los diálogos más divertidos) sí que nos enganchan, y lo mismo ocurre con la línea visual en tonos pastel y la banda sonora orquestal de Joe Hisaishi (el compositor habitual de las películas de Ghibli).



LA TÉCNICA CEL SHADING (modelos 3D de aspecto animado) toca techo en *Ni No Kuni*.





■ ESTA CONMOVEDORA HISTORIA SE RODEA DE UN APARTADO ARTÍSTICO EXQUISITO ■





LOS AMIGOS que Oliver encuentra a lo largo del juego están muy bien retratados, y nos hacen crear un vínculo emocional muy estrecho.

Preparado para la lucha

Los combates juegan un papel muy importante dentro del desarrollo, y su dificultad crece considerablemente después de unas horas de juego. Nos podemos mover libremente y recoger las esferas de magia y energía que caen al suelo, pero para realizar ataques y hechizos debemos esperar turno. Este sistema es muy dinámico, y los ataques se suceden sin interrupción.



UTILIZAMOS LOS HECHIZOS ofensivos o de curación. Incluso invertimos el turno en ponernos a cubierto antes de un ataque.



LOS ÚNIMOS luchan en nuestro lugar y tienen poderes, que los hacen más efectivos contra ciertas criaturas.



PODEMOS ORDENAR una táctica sencilla, para que la sigan los personajes a los que no estamos controlando (y sus únimos).

El resultado es un juego que nos llega al corazón. *La ira de la Bruja Blanca* es una muestra de que el género del rol japonés aún tiene mucho que ofrecer, especialmente si está elaborado con esta exquisitez en los apartados artísticos. Aunque puede que su orientación más infantil e intimista, o un estilo de juego mucho más "dirigido" por el argumento causen rechazo a los fans de la espada y brujería de estilo más occidental. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El diseño artístico y musical,** a la altura de las mejores películas de Ghibli.

■ **Historia y personajes** consiguen tocar la sensibilidad del jugador.

Lo peor

■ **El ritmo es un poco lento,** y no arranca hasta que llevamos 6 ó 7 horas de juego.

■ **No está doblado al castellano,** aunque conserva las voces en inglés y japonés.

Alternativas

• En una línea mucho más convencional, **Final Fantasy XIII-2,** también conserva los valores del rol japonés.

• Lo mejor del género siguen siendo **Skyrim** y la trilogía **Mass Effect.**

■ **GRÁFICOS** Los diseños Ghibli cobran vida con el "cel shading" más cuidado. **92**

■ **SONIDO** Voces en inglés o en japonés, acompañadas por una música brillante. **90**

■ **DURACIÓN** Completar historia y misiones secundarias lleva una 40 y 50 horas. **91**

■ **DIVERSIÓN** Tarda en arrancar,pero la historia de Oliver nos llega al corazón. **91**

PUNTUACIÓN FINAL 92

Valoración

Se nota que *Ni No Kuni* está realizado con cariño. No se ha descuidado ni uno de sus aspectos (gráficos, música e historia son brillantes) y respeta el desarrollo de los JRPG. Sólo se le puede reprochar la lentitud inicial, y la falta de doblaje.

18 ■ Acción ■ Tecmo Koei ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano (textos)
■ 65,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







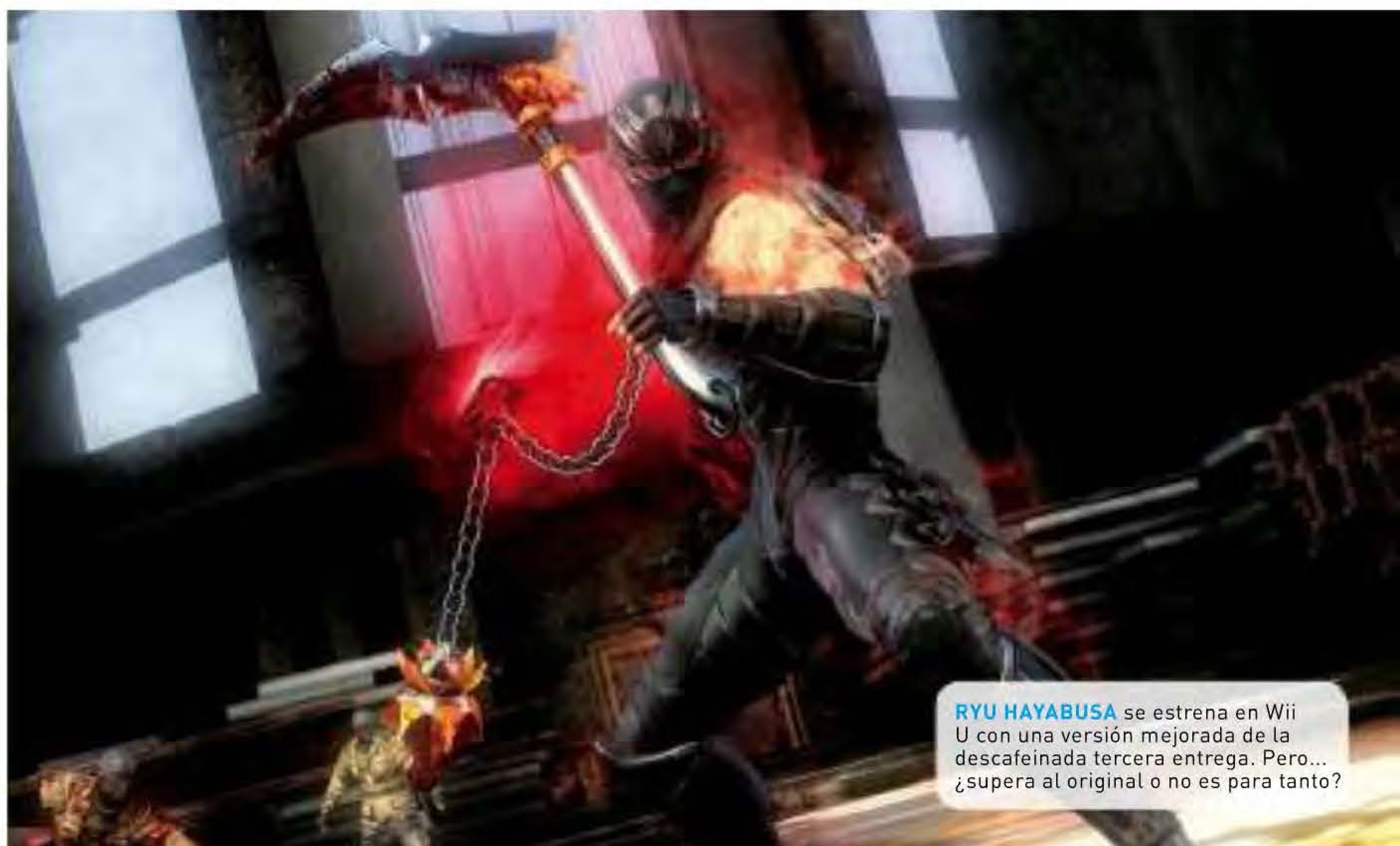
LA VERSIÓN MÁS COMPLETA

Han pasado 9 meses desde la salida de *Ninja Gaiden 3* en PS3 y 360. Tras las críticas, Team Ninja ha introducido un buen número de mejoras en Wii U:

1. LOS TOQUES ROLEROS vuelven (cuando nunca debieron irse) obteniendo experiencia según nuestro estilo de juego, lo rápido que hayamos terminado la fase,... para luego invertir los puntos en nuevos movimientos y habilidades para Ryu.

2. LAS NUEVAS ARMAS añaden montones de combos y movimientos a la oferta del original. Además de la katana, contamos con unas garras al estilo de Lobezno, una guadaña, nuevos ninpos (las magias especiales).

3. LOS NUEVOS PERSONAJES cuentan con sus propias armas, movimientos y estilos de lucha. Podemos controlar a Ayane y Kasumi de *Dead or Alive* y a Mojimi, la aprendiz de Ryu.



RYU HAYABUSA se estrena en Wii U con una versión mejorada de la descafeinada tercera entrega. Pero... ¿supera al original o no es para tanto?

Ryu "katana de plástico"

NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE

Si a un juego le añades nuevos personajes, desmembramientos y muchas mozas con curvas tienes un juegazo, ¿no? No siempre.

Ryu

Nuestro ninja recibe una maldición en su brazo derecho. Debemos acabar con los terroristas antes de que nos consuma la maldición.

■ **LA VERSIÓN DE PS3 Y 360** fue muy criticada en su momento, así que Team Ninja ha introducido una buena cantidad de cambios en esta entrega especial para Wii U. Para empezar, y quién lo diría, estamos ante la versión más sangrienta, con salpicaduras y sangre a borbotones, pero eso no es lo más importante, la verdad.

➔ **TÉCNICAMENTE ES MUY PARECIDO AL ORIGINAL,** pero... ¿y en lo jugable? Pues se han introducido novedades y mejoras. Hay nuevos personajes que protagonizan algunos episodios de la campaña y el modo cooperativo: Ayane y Kasumi (de *Dead or Alive*) y Mojimi (la aprendiz de Ryu) se unirán al elenco previa descarga y sin coste. Además, se han incluido más armas para Ryu, aunque lo mejor es el sistema de progresión: vamos recibiendo puntos de karma según el tiempo invertido en cada sección, la energía con la que acabemos, etc. que luego podemos invertir en nuevos golpes, ninpos, combos y demás.

La dificultad, uno de los elementos más criticados de las otras versiones, ha aumentado muchísimo, lo que puede llegar a desesperar a los jugadores menos habilidosos, pero lo peor es que el control no está a la altura







AYANE ES UNO DE LOS NUEVOS PERSONAJES que podemos controlar. Es más ágil y rápida que Ryu, pero más débil.



LA VARIEDAD DE ARMAS ha aumentado mucho. Tenemos 6 distintas sólo para Ryu y podemos mejorarlas con karma.



LA DIFICULTAD es endiablada. Podemos estar 30 minutos para pasarnos un jefe final jugando en normal.

"Gore" sin miramientos

La versión original de PS3 y 360 estaba censurada y no había sangre ni desmembramientos. En Wii U son el pan nuestro de cada día. Resulta realmente brutal partir a los enemigos en dos o rebanarle las extremidades en plena lucha pero la verdad es que nos encanta darnos semejante festín "gore":



LA CANTIDAD DE SANGRE hace rebosar nuestras pantallas desde el primer minuto de juego y no para hasta que lo acabamos.



DEPENDIENDO DE NUESTROS CORTES cercenamos unas u otras partes del cuerpo de nuestros rivales. ¡A saco!

Gamepad



EL NUEVO MANDO DE Wii U no está demasiado aprovechado en *Razor´s Edge*. En la pantalla podemos consultar la lista de movimientos, cambiar rápidamente de arma, utilizar nuestros ninpos, activar una cámara que nos señala el camino a seguir o escalar usando nuestros kunais. Lo más "japo" de todo es que cuando aparece cualquiera de las tres mujeres del juego podemos mover el mando en la dirección que queramos, lo que hace lo propio con la "delantera" de las chicas gracias al giroscopio.



de semejantes exigencias en los combates. Además, los escenarios están casi vacíos y el diseño de niveles se repite hasta la saciedad: pasillo, arena de combate, pasillo, arena...

La cámara, aunque algo mejorada, nos deja vendidos en los combates. Incluso a veces nos encontramos con cierto retardo entre nuestras órdenes y su ejecución en pantalla. Como veis, el conjunto no está a la altura de lo que se espera de la saga.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Las novedades** alargan la duración del juego y mejoran el acabado final bastante.
- **Es espectacular** durante los combates, en especial con los jefes finales.

Lo peor

- **La dificultad es muy alta,** más aún cuando el control no está a la altura.
- **Es lineal** hasta decir basta. Uno de los juegos más pasilleros que hemos visto.

Alternativas

- **DmC** es una gran opción si queréis repartir leña. Es mucho más completo.
- **Batman Arkham City Armoured Ed.** es un juegazo que no os podéis perder en Wii U si buscáis acción y aventura.

GRÁFICOS Buen frame rate, pero escenarios vacíos y texturas reguleras.	70
SONIDO La música tiene sus momentos. Las voces están en inglés.	75
DURACIÓN La campaña supera las 12 horas (más en modo difícil) y tiene online.	80
DIVERSIÓN La alta dificultad, un mal control y su linealidad acaban por aburrir.	65
PUNTUACIÓN FINAL	**70**

Valoración

Pese a que esta versión incluye bastantes mejoras, el resultado final mantiene los problemas del original, como la cámara, el control y lo lineal del desarrollo. Habrá que esperar a la cuarta entrega.

Por Borja Abadíe 

16 ■ Beat'em up ■ Sega ■ 1 a 16 jugadores ■ Castellano ■ 29,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:





BEAT' EM UP SIN COMPLEJOS

Si hay algo que no se le puede achacar a *Anarchy Reigns* es que trate de camuflar un juego de peleas simplón en algo más:

1. **EL MODO HISTORIA** está dividido en 2 campañas: la senda negra, protagonizada por Jack (de *Madworld*), y la senda blanca, con Leo como protagonista. Eso sí, las diferencias están en los vídeos o el objetivo que debemos cumplir, porque los escenarios son los mismos en ambas tramas.
2. **LAS MISIONES SECUNDARIAS** nos proponen retos de batallas en la mayoría de las ocasiones, como acabar con 100 enemigos en un límite de tiempo o eliminar a varios jefes finales, aunque algunas veces nos encontramos con desafíos a bordo de vehículos (con acción a raudales, eso sí).
3. **EL MULTIJUGADOR** es la verdadera salsa de *Anarchy Reigns*. La mecánica es exactamente igual que en la campaña: liarse a tortas con hasta otros 15 jugadores en partidas de todo tipo: 2vs2, 8vs8, captura la bandera, deathmatch,...



LAS PELEAS, online y offline son el único eje del juego. ¡A repartir se ha dicho, chavales!




EL ONLINE tiene los típicos modos deathmatch o captura la bandera, pero hay cosas mucho más locas, como el fútbol americano del futuro, que es... ¡a muerte!

La anarquía es una ristra de tollinas

ANARCHY REIGNS

Platinum Games se deja de leches y... espera... ¡todo lo contrario! Lo que se dejan es de historias, aquí lo importante son las leches.

■ **LA ANARQUÍA** debe de ser algo muy parecido a lo que Platinum Games nos trae: peleas callejeras, locos de todas las clases campando a sus anchas, destrucción,... El problema es que quizás se lo han tomado demasiado al pie de la letra, y su trama en un mundo anárquico se ha trasladado al apartado jugable. Durante la campaña la cosa se mantiene algo coherente, aunque el online, la piedra angular del juego, es una locura. Las partidas con 16 jugadores son un caos, no encuentras a tu personaje y siempre aparece un nuevo rival para fastidiar tu combo.

➔ EL ELENCO DE PERSONAJES incluye algunas caras conocidas de *Madworld*, como el propio Jack y su motosierra, Baron, Mathilda o Rin-Rin o la bruja Bayonetta, aunque también hay personajes nuevos. Cada uno cuenta con un ataque especial, dos golpes normales y la posibilidad de esquivar. También podemos coger objetos del escenario, armas de fuego o habilidades como un escudo o invisibilidad para utilizarlas en la batalla. Todo resulta simplón y divertido, al menos durante un rato, pero la falta de profundidad en el sistema de combates, un apartado técnico muy pobre y un online demasiado caótico acaban por fastidiarlo todo. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	60
■ SONIDO	80
■ DURACIÓN	72
■ DIVERSIÓN	65

Valoración Esta vez Platinum no nos ofrece una aventura a la altura de lo esperado. Repetitiva y caótica a partes iguales, logra cansarnos muy pronto.

PUNTUACIÓN FINAL 65

Por Rubén Guzmán





7 ■ Acción ■ Namco-Bandai ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano
■ 39,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



LA DIVERSIÓN ES MUY DIRECTA pero, en el modo historia, se agota en muy pocas partidas.





EL MODO MY KONG convierte a un jugador en criatura robótica gigante (con el Wii U Gamepad) que se enfrenta contra tres pilotos de tanque (controlado con el Wiimote).

1



2



3



OTRO DÍA, LA MISMA GUERRA

El juego de Namco-Bandai apuesta por la diversión directa, basada en los tiroteos, un control sencillo y gráficos desenfadados. Esto es lo que nos ofrece:

1. HAY 20 TANQUES divididos en cinco categorías (maniobrables, rápidos, blindados...) que tenemos que desbloquear con 483 medallas. Las medallas se consiguen repitiendo varias veces las mismas misiones principales.

2. PODEMOS USAR LA CÁMARA DEL Wii U GAMEPAD para poner nuestra cara como identificativo sobre el tanque. Incluso podemos "disfrazarnos" con accesorios como cascos o ponerle expresión a un gorila robótico gigante.

3. LOS MODOS MULTIJUGADOR alargan la vida de este juego de acción. Podemos enfrentarnos entre nosotros, cooperar para acabar con oleadas de invasores y, lo más divertido, unir nuestras fuerzas contra el jugador del Wii U Gamepad, que maneja un monstruo gigante.

Artillería que se vuelve pesada

TANK! TANK! TANK!

Los monstruos gigantes la tienen tomada con Japón, pero esta vez podemos plantarles cara... ¡montados en nuestros tanques!

■ **EL MODO HISTORIA DE TANK! TANK! TANK!** puede jugarse en solitario o a dobles. Así afrontamos 36 misiones, todas con un mismo objetivo: acabar en tiempo limitado con los monstruos que invaden el escenario. Puede ser una sola criatura tamaño XXL o una horda de bichos más pequeños, pero siempre son bestias mecánicas peligrosas. Y para darles su merecido, pilotamos un tanque con un control peculiar: tanto el desplazamiento del tanque como el movimiento de la torreta se hacen con el stick izquierdo. Una mecánica sencilla que garantiza diversión al principio, pero a la que le falta profundidad. Y, encima, nos obliga a repetir las misiones con tanques distintos.

➔ **EL MULTIJUGADOR LOCAL PARA CUATRO** (tres jugadores en la tele, a pantalla partida, y uno con el Wii U Gamepad), añade algo de color. Hay dos modos Vs. en los que luchar contra otras personas, presumiblemente más listas que los monstruos controlados por la CPU. Y después está el modo My Kong, en el que un jugador maneja un gorila robot con el objetivo de aplastar a los tanques. Así que, aunque sea muy simple tanto en mecánica como en calidad gráfica, *Tank! Tank! Tank!* entretiene en compañía. HC

NUESTRO VEREDICTO

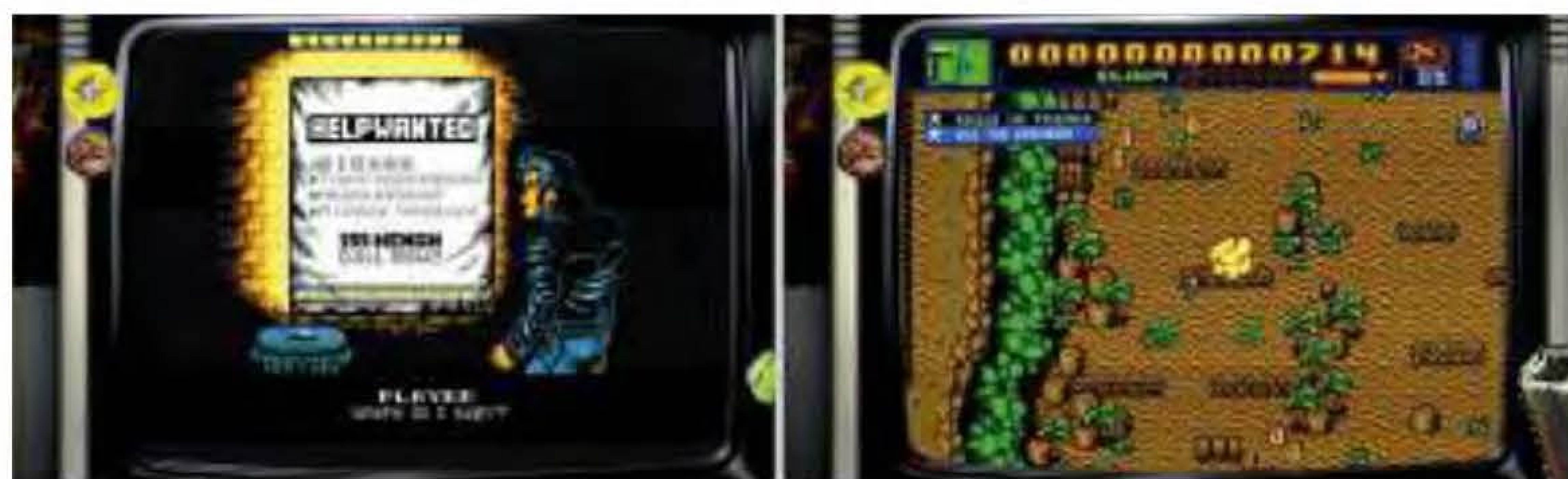
■ GRÁFICOS	50
■ SONIDO	78
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	66

Valoración Como buena conversión de recreativa, ofrece acción directa. Se desinfla pronto en el modo Historia, pero aguanta en el multijugador.

PUNTUACIÓN FINAL 68



LA POLICÍA intentará darnos caza si nos portamos mal, igual que en *GTA*. ¡Haceos con buenas armas!



LAS BROMAS y referencias a los juegos son constantes, como en la secuencia introductoria (izq.) o en esta parodia del mítico *Commando* (derecha).



PS3-360-Wii-PC | 12 | ■ Aventura ■ D3 ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 9,99 €/800

RETRO CITY RAMPAGE

Os proponemos un viaje a unos tiempos pixelados en los que todos éramos felices... Y también un poco bestias, por lo visto.

■ **¿RECORDÁIS LOS PRIMEROS GRAND THEFT AUTO?** Este título los homenajea con una mecánica parecida: un mundo abierto, en el que podemos cumplir misiones "malotas" como atracar bancos, robar vehículos e incluso batir récords de atropellar personas. Pero, por el camino, el Jugador (así se llama el protagonista, sí) se verá involucrado en líos espacio-temporales que no vio venir...

➔ **LAS PARODIAS** de videojuegos, cine y TV son constantes y no cuesta encontrar referencias a Regreso al Futuro, Dr. Who, *Paperboy*, *Sonic* o *Duck Hunt*, tanto en la mecánica de juego, la música "chiptune" o los gráficos. Pero lo retro también se nota en un control impreciso, misiones que saturan con pequeños elementos invadiendo la pantalla y algún reto demasiado complejo. A pesar de estos fallos, los viejos lobos de la consola disfrutarán con esta retahíla de referencias y bromas. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	69
■ SONIDO	65
■ DURACIÓN	75
■ DIVERSIÓN	74

Valoración Si eres treintañero disfrutarás sus bromas. Si eres más jovencito, quizá te tire para atrás su caótico desarrollo. Tiene fallos de traducción.

PUNTUACIÓN FINAL 74

3DS | FRACTURED SOULS

12 ■Plataformas ■Endgame Studios ■1 jugador ■Castellano ■7,99 €

UN NUEVO GIRO a la idea de la doble pantalla: el protagonista solo está físicamente en una de las pantallas, pero debe moverse de una a otra para avanzar. Cada pantalla puede tener físicas o condiciones diferentes: en una se mueve más rápido mientras que en la otra salta más, en una pierde salud al cabo de un tiempo y en la otra no... No es el mejor plataformas de la eShop, pero puede mirar a otros juegos como *Mutant Mudds* sin acomplejarse.



Valoración El desarrollo de los niveles no es nada del otro jueves, pero la mecánica de doble pantalla es divertida. **70**

PS3-Vita-PC | KNYTT UNDERGROUND

16 ■Plataformas ■Nifflas´ Games ■1 jugador ■Castellano (textos) ■14,99 €

DOS PERSONAJES SE INTERNAN en un gigantesco mundo subterráneo, plagado de rutas alternativas, puzles y secretos por descubrir. Aunque en esencia es un juego de plataformas, ofrece libertad absoluta para explorar. A lo largo del juego manejamos a dos personajes con habilidades diferentes (podemos alternar entre ambos), cuya combinación será necesaria para superar ciertas zonas. Ah, al comprar la versión PS3, te llevas gratis la de Vita.



Valoración La combinación de plataformas y exploración y su bonita estética se imponen a un guión algo descafeinado. **79**

PS3-Vita | JETPACK JOYRIDE

12 ■Acción/Plataformas ■Halfbrick ■1 jugador ■Castellano ■Gratis

LOS JUEGOS DE CARRERA INFINITA (tu personaje corre sin parar y tú ejecutas comandos sencillos para esquivar obstáculos) están de moda en los iPad y similares. *Jetpack Joyride* es uno de los más populares y ahora llega a PS3 y Vita. Barry, el héroe, corre con una mochila propulsora a la espalda. Nosotros hemos de pulsar un botón para hacerlo volar y esquivar las trampas cuando éstas se acerquen a nosotros... pero también debemos coger tantas monedas como podamos para adquirir mejoras. El juego es gratis, pero podemos comprar monedas con dinero real.

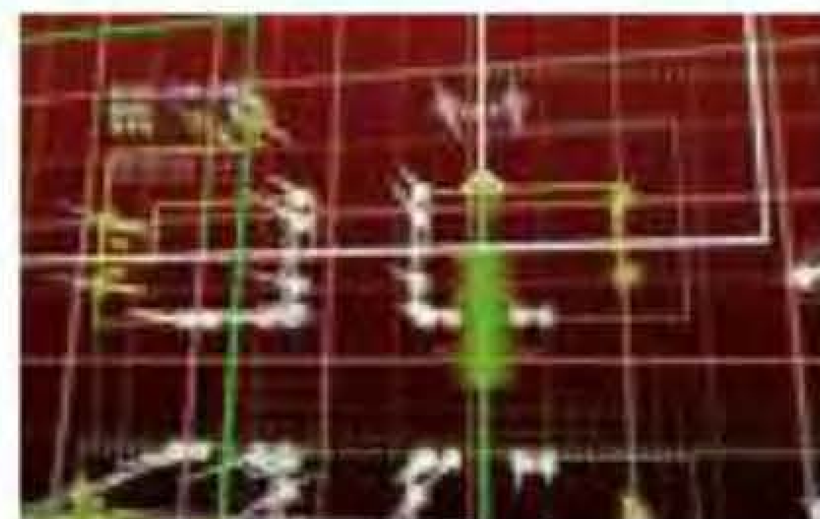


Valoración Su estética retro y su sencillísima mecánica te absorben sin remedio. Hay alguna pequeña ralentización. **84**

Wii-Vita-3DS | ESCAPE VEKTOR

3 ■Habilidad ■Nnooo ■1 jugador ■Inglés ■4,99 €

ESTE JUEGO SE INSPIRA EN PAC-MAN para componer laberintos que debemos recorrer con un vector. El "prota" está atrapado en un ordenador y debemos ayudarle a escapar. En lugar de devorar las típicas pelotillas blancas, hay que teñir todos los pasillos pasando por ellos al menos una vez mientras evitamos chocar contra los numerosos enemigos que pueblan cada reto. Eso sí, existe la posibilidad de eliminarlos al rodearlos por una celda. Por el camino, nuestro vector puede ir recogiendo "power ups" que dan variedad, pero los textos de pantalla ralentizan el juego.



Valoración Visualmente es llamativo y original, pero la mecánica se vuelve un tanto monótona con el paso del tiempo. **65**

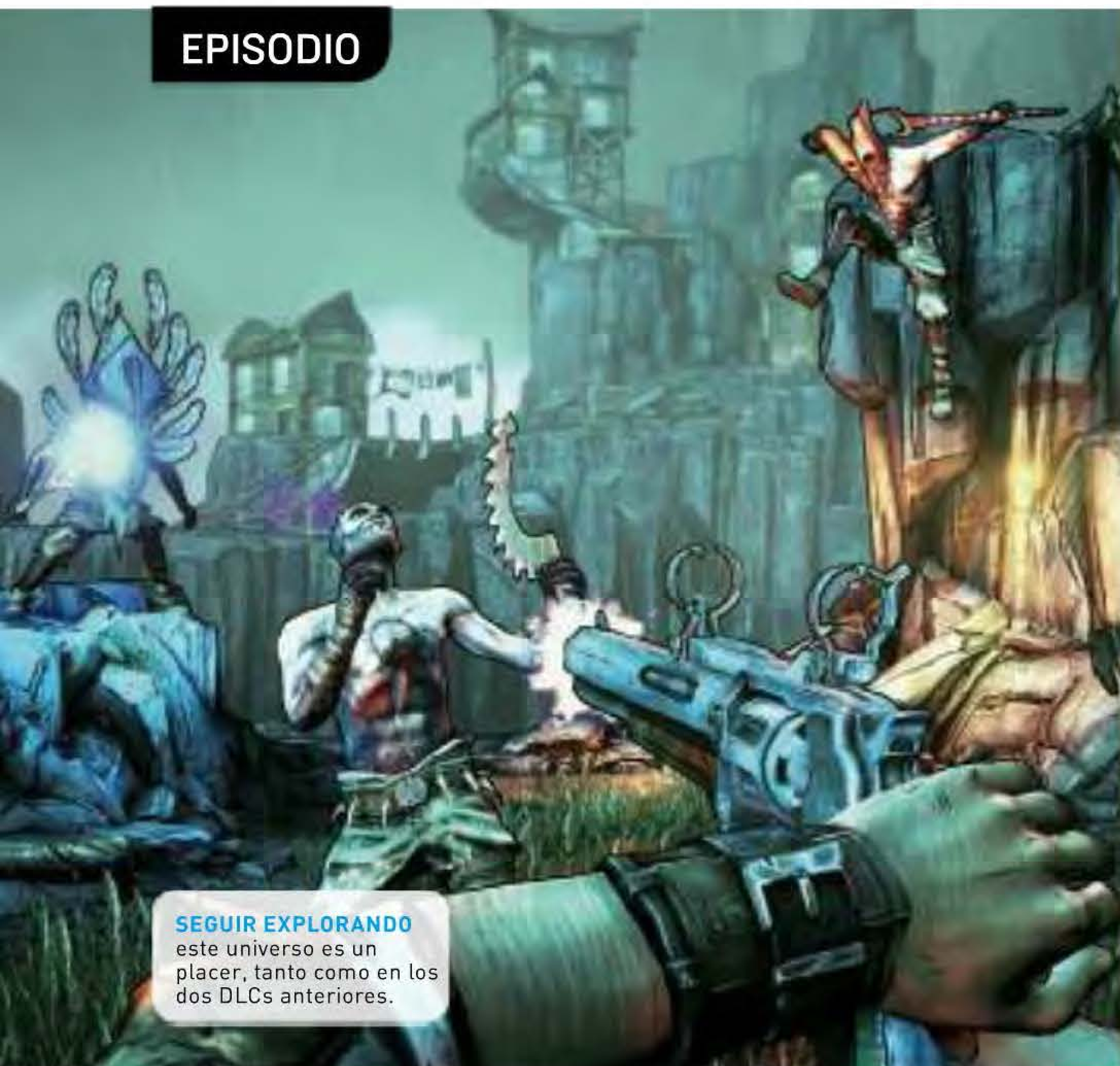
PS3-Xbox 360
BLACK KNIGHT SWORD

16 ■Acción/Plataformas ■Grasshopper ■1 jugador ■Castellano ■9,99 €/800

SUDA 51 VUELVE A LA CARGA con otro de esos juegos tan raros que sólo pueden llevar su firma. Controlamos al Caballero Oscuro, un extraño ¿héroe? que ha de recorrer los pesadillescos decorados de una macabra obra de teatro. Aunque la presentación del juego es realmente extraña (una especie de fusión entre *Little Big Planet* y *Splatter House*), la mecánica es la de un juego de acción 2D bastante convencional, con abundante toque plataformero. Ahí está el problema: la mecánica se vuelve repetitiva bastante pronto y, además, el juego pasa a ser horriblemente difícil tras unos cuantos minutos de saltos.



Valoración Un juego único en su estética, pero con mecánica repetitiva y exigente. La voz del narrador es extrañísima. **65**



SEGUIR EXPLORANDO este universo es un placer, tanto como en los dos DLCs anteriores.

BORDERLANDS 2

PS3-360-PC | Precio: 9,99 €/800 - 1,4 GB

La gran cacería de Sir Hammerlock

JACK EL GUAPO ha dejado de ser un problema, pero cierto individuo pretende seguir sus pasos y debemos eliminarle. Este es el sencillo argumento del episodio que nos ocupa, donde Aegris (la novedosa zona a explorar) nos trae grandes localizaciones, nuevos enemigos y equipo inédito. La parte negativa es que todavía no podemos subir de nivel máximo y que el precio es un pelín alto, pero no por ello podemos dejar de recomendaros un DLC "como Dios manda" y que nos dará unas cuantas horas de buena diversión.

VALORACIÓN ★★★★☆





RAGE

PS3-360-PC

Precio: 4,99 € / 400

The Scorchers

MÁS DE UN AÑO ha transcurrido desde que *Rage* llegara al mercado, y ahora aterriza su primer DLC. Casi tres horas de juego, un nivel más de dificultad y nuevos personajes hacen que su compra merezca mucho la pena.

VALORACIÓN ★★★★☆





RESIDENT EVIL 6

Xbox 360 | 720 - 213 MB

Pack de 3 modos

SI LO VUESTRO es jugar al multiplayer de manera competitiva, este pack os encantará. Tres modos vienen incluidos (Predador, Supervivientes e Invasión) para "darle cera" a vuestros colegas. Lo malo es que no resulta barato, y que tampoco se sabe si saldrá para PS3 y PC.

VALORACIÓN ★★★☆☆



ANGRY BIRDS TRILOGY

PS3-360 | 4,99 € / 400 - 38 MB

Anger Management

LA "MALA LECHE" de estos pájaros no tiene fin. Nos acaba de llegar un DLC con nada menos que 130 niveles para que sigamos a la gresca con los cerdos y, además, un nuevo tipo de pájaro viene incluido como extra. Sin duda alguna, un pack recomendable aunque un poco carillo.

VALORACIÓN ★★★☆☆



NFS: MOST WANTED

PS3-360-PC | 9,99 €/800 - 524 MB

Ultimate Speed

CINCO COCHAZOS, veinticinco eventos y setenta marcas para el modo multijugador son las bazas del primer pack de contenido descargable para el juego de velocidad de EA. Tiene su "chicha" pero el precio es alto, por lo que sólo es aconsejable para los fans acérrimos de la saga.

VALORACIÓN ★★★☆☆



DANCE CENTRAL 3

Xbox 360 | 400 - 45 MB

Pitbull Pack 01

DOS ÉXITOS del estrambótico Pitbull acaban de llegar al juego de baile de Microsoft. "International Love" y "(Hey Baby) Drop It to the Floor" también pueden ser adquiridas por separado, pero nos saldría más caro. Aun así, 400 puntos son demasiados para el tipo de contenido que es.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

DEMOS



DEAD SPACE 3

Son un par de gigas, pero merece la pena que descarguéis esta demo. Tras un accidente al entrar en la órbita del helado planeta Tau Volantis, nos encontramos en escenarios al aire libre y también dentro de unas instalaciones repletas de horribles criaturas. Podemos jugar en solitario y en cooperativo, personalizar armas con una infinidad de combinaciones y ver más de uno de los enemigos "grandotes" clásicos de la saga. Y todo esto en los escasos treinta minutos que dura la demo.



BLACK KNIGHT SWORD

Ha pasado un mes desde que este título fuera lanzado para PlayStation 3 y Xbox 360, pero conviene recordar que podemos probarlo y ver si su original apuesta (acción y plataformas con scroll lateral en un teatro) nos convence en los quince minutos que dura la demo.



LEGO: ESDLA

El juego ya está en la calle pero, si no lo tenéis, no dejéis pasar la oportunidad de probarlo. La batalla en el Abismo de Helm es el escenario elegido, y en sus veinte minutos os daréis cuenta de que estamos ante el mejor juego basado en las películas.

MULTIMEDIA



CALL OF DUTY: BLACK OPS II

El 29 de enero llega "Revolution" a Xbox 360, el primer pack de contenido del juego de Activision. De cara a amenizar la espera, se ha publicado un explicativo video donde vemos los nuevos mapas que se incluyen.



ASSASSIN'S CREED III

"La Tiranía del Rey Washington", el nuevo DLC para jugar en solitario, se nos presenta en un trailer que nos muestra a un George Washington convertido en un monarca absolutista. Tendremos que "solucionarlo"...



TALES OF HEARTS R

Aunque no tengáis ni "papa" de japonés y su lanzamiento en occidente no esté claro, merece la pena que veáis su último trailer. En él se nos presentan escenas cinemáticas, además de imágenes del juego en sí.



BATTLEFIELD 3

Su quinta y última expansión, bajo el nombre de "End Game", llegará en un par de meses, pero ya se ha publicado un trailer en el que vemos motos y a uno de nuestros enemigos corriendo con una bandera...

NOTICIAS

LA ESTRATEGIA SE PONE AL DÍA

XCOM: Enemy Unknown acaba de recibir su segundo DLC. A modo de actualización, "Second Wave" nos trae una serie de opciones para aplicar una vez completada la campaña, como ampliar la duración del juego o aumentar el coste de construcción de los satélites. Y, además, es gratis.



¿NUEVO CONTENIDO PARA SKYRIM?

Zenimax, la propietaria de Bethesda, registró el nombre de "Redguard" hace un par de años y lo renovó el pasado. Todo indica que un nuevo DLC podría estar en camino, esta vez con los guerreros de Hammerfell como protagonistas.

UN PASO HACIA LOS MICROPAGOS EN Wii U

Tank! Tank! Tank! no ha tenido el recibimiento que Namco Bandai esperaba, por lo que en Japón lo han convertido en un juego gratuito con micropagos. De inicio, está limitado en escenarios y modos de juego, pero podemos desbloquear más pagando contenido desde dos euros. Se desconoce si el proceso se repetirá aquí.

BUENA NOTICIA PARA NUESTROS BOLSILLOS

Según una reciente entrevista realizada a los directores de *Dark Souls 2*, parece poco probable que lancen nuevas armas y objetos a modo de contenido de pago. No han descartado la presencia de otro tipo de DLC, pero al menos su intención es no cobrarnos por contenidos "insulsos".

La web del mes



¿XBOX 720?

Entrad en **majornelson.com** y podréis ver una cuenta atrás que publicó el autor del blog, Director de Programación de Xbox Live, el pasado día 2 de enero. ¿Será lo que nos queda para ver la nueva consola de Microsoft en el E3? En menos de cinco meses lo sabremos.



LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- *losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataformas	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	Assassin's Creed III	PS3 - XBOX 360 - PC - Wii U	→	1	3
2	Far Cry 3	PS3 - XBOX 360 - PC	↑	4	2
3	Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC	↑	5	11
4	Call of Duty: Black Ops II	PS3 - XBOX 360 - PC- Wii U	↑	9	2
5	Uncharted 3	PS3	R	-	1
6	Dishonored	PS3 - XBOX 360 - PC	!	-	1
7	Uncharted 2	PS3	R	-	1
8	Dead Space	PS3 - XBOX 360 - PC	R	-	1
9	FIFA 13	PS3 - XBOX 360 - PC - Wii U	↓	8	3
10	Borderlands 2	PS3 - XBOX 360 - PC	!	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

!: NUEVA ENTRADA EN LISTA **R: REENTRADA EN LISTA**

LOS MÁS ESPERADOS



1 GTA V
PS3 - XBOX 360
Tras muchos años, la espera por el deseado "sandbox" de Rockstar se cuenta ya sólo por días. Sus tres protagonistas ya velan armas en Los Ángeles.

FECHA: PRIMAVERA



2 The Last of Us
PS3
Joel y Ellie, un adulto y una niña perdidos en un mundo devastado, protagonizarán esta espectacular aventura de los creadores de *Uncharted.*

FECHA: 7 DE MAYO



3 Tomb Raider
PS3 - XBOX 360 - PC
Lara Croft no nació siendo la heroína que todos conocemos. En este reseteo de la saga, conoceremos su bautismo como arqueóloga.

FECHA: 5 DE MARZO



4 Bioshock Infinite
PS3 - XBOX 360 - PC
La ciudad aérea de Columbia recibirá al detective Booker DeWitt, que irá allí para rescatar a Elizabeth, una joven cautiva desde que era niña.

FECHA: 26 DE MARZO



5 Beyond: Two Souls
PS3
Los creadores de *Heavy Rain* firmarán esta aventura cinematográfica, que jugará con las ideas de vida y muerte.

FECHA: OTOÑO

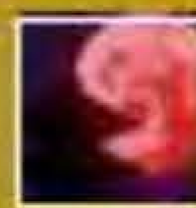
La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... NEW SUPER MARIO BROS U

La valoración de Hobby Consolas (nº 256) fue de 92.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:

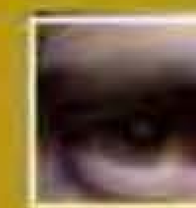




Como siempre y en HD
Javi Grille

"*New Super Mario Bros U* es más de lo mismo, pero, al mismo tiempo, es mejor que nunca y cuenta con el factor de la alta definición".

NOTA 92



Mario salta en HD
Enrique J. Montilla

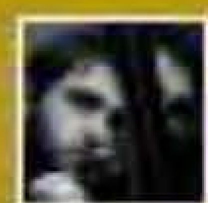
"La misma diversión de la era de los 8 y los 16 bits, por fin en HD. Frenético, colorido... Muy cerca del mítico *Super Mario World*".

NOTA 90

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**Borderlands 2** PS3 - XBOX 360 - PC	92	**94**/100 "Su mezcla de tiros, rol y cooperación es espectacular"	**37**/40 No disponible	**9**/10 "Prepárate para perderte en la maravillosa Pandora"	**9,75**/10 "De las experiencias más gratificantes de esta generación"	**8,5**/10 "Un deleite para gastar horas y horas de tiempo libre"	**9**/10 "Gearbox conoce las bases del shooter mejor que nadie"
2	**Halo 4** XBOX 360	91	**94**/100 "El Jefe Maestro vuelve a casa por la puerta grande"	**36**/40 No disponible	**9,8**/10 "El rey de Xbox regresa al trono que le corresponde"	**9,25**/10 "343 ha logrado un gran equilibrio entre lo viejo y lo nuevo"	**9**/10 "Emotiva historia, coronada con un intenso multijugador"	**8**/10 "No reinventa la saga, pero le da un serio recalibrado"
3	**Dishonored** PS3 - XBOX 360 - PC	90	**94**/100 "No querrás jugar a nada que no esté tan bien diseñado"	**35**/40 No disponible	**9,2**/10 "Una joya, con un mundo memorable y una gran estética"	**8,75**/10 "Ofrece muchas opciones, que es una delicia descubrir"	**9**/10 Los poderes, la libertad y el diseño son excelentes	**9**/10 "Sus opciones se traducen en un deleite poco habitual"
4	**Assassin's Creed III** PS3 - XBOX 360 - PC	89	**93**/100 "Buenos cambios para una saga que ya se estancaba"	**38**/40 No disponible	**8,5**/10 "Una impresionante aventura que triunfa en casi todo"	**9,5**/10 "La mejor entrega de *Assassin's Creed* hasta la fecha"	**8,5**/10 "Exploración, historia y batallas navales son un éxito"	**8**/10 "Un nuevo mundo para ofrecer un juego rejuvenecido"
5	**New Super Mario Bros U** Wii U	88	**92**/100 "Mejor juego de la subsaga *New* y del estreno de Wii U"	**36**/40 No disponible	**9,1**/10 "Recuerda que aún hay vida para los plataformas en 2D"	**9,25**/10 "Incorpora elementos nuevos y clásicos con acierto"	**8,5**/10 "Un excelente comienzo para el viaje de Nintendo al HD"	**8**/10 "En HD, pero sin nada que no hubiera cabido en Wii"
6	**Far Cry 3** PS3 - XBOX 360 - PC	88	**91**/100 "Un mundo abierto fresco y lleno de posibilidades"	**-**/40 No disponible	**9**/10 "Su oscura historia y su excitante acción son impredecibles"	**9**/10 "Una aventura isleña que no te querrás perder"	**9**/10 "Una inteligente y elegante mezcla de acción y aventura"	**8**/10 "Rook Island no es lugar de vacaciones, pero sí de diversión"
7	**Need for Speed MW** PS3 - XBOX 360 - PC	88	**90**/100 "Criterion se vuelve a lucir con carreras en mundo abierto"	**36**/40 No disponible	**9**/10 "Rápido, frenético y furioso. Un juego muy estimulante"	**9**/10 "Todo en él es divertido, como debe ser en un juego así"	**7,5**/10 "Excitante, aunque menos pulido de lo que debería"	**9**/10 "Sienta nuevas bases para las carreras abiertas"
8	**Call of Duty: Black Ops II** PS3 - XBOX 360 - PC	87	**93**/100 "Ambientación futurista con un online realmente salvaje"	**37**/40 No disponible	**9,3**/10 "Gran ejemplo de cómo evolucionar una saga anual"	**8,5**/10 "Por fin mete cambios significativos en el modo Campaña"	**8**/10 "Se refuerza con un siniestro villano y toma de decisiones"	**8**/10 "Gran *Call of Duty*... pero no deja de ser un *Call of Duty*"
9	**DmC: Devil May Cry** PS3 - XBOX 360 - PC	85	**88**/100 "Tras tanta polémica, el reinicio le ha ido genial a la saga"	**34**/40 No disponible	**8,9**/10 "*DmC* es exactamente lo que la serie necesitaba"	**9**/10 "Ninja Theory ha conseguido revitalizar a Dante"	**8**/10 "El sistema de combate y el diseño son más que un reset"	**8**/10 "Es el mejor hack and slash desde *Bayonetta*"
10	**Nintendo Land** Wii U	80	**88**/100 "Sencillo y adictivo. En compañía, es un *party game* épico"	**35**/40 No disponible	**8,7**/10 "El súmmum de los minijuegos, una divertida fiesta"	**7**/10 "Una correcta introducción a las posibilidades de Wii U"	**8**/10 "Una variada oferta de atracciones para aprovechar Wii U"	**7**/10 "Divertido, pero, a veces, parece algo desaprovechado"

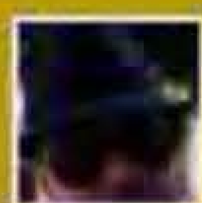
Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



La diversión de siempre
Cristian Jiménez

"La primera entrega de Mario en alta definición trae la misma diversión de siempre y un control exquisito. Se echan en falta innovaciones".

NOTA 85



Se adapta a los cánones
Toni González

"No cambia la filosofía de *Mario*, pero sí que se adapta, integrando a personas que antes sólo podían mirar, con la ayuda del Gamepad".

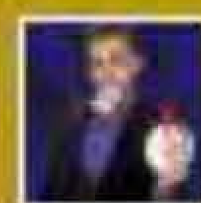
NOTA 80



Una alegría visual
Jesús Caballero

"De los mejores de la saga, por detrás del insuperable *Super Mario World*, aunque me ha parecido facilito. El jefe final deja que desear".

NOTA 80



Estilo de 16 bits en HD
Manu Magia

"Rememora sensaciones del antiguo Mario, pero en un ambiente colorista. Un juego para redescubrir al fontanero, si bien no inventa nada".

NOTA 80

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

DMC



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

NUEVO

PLAYSTATION 3



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Uncharted 3	96	29,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,95 €
4 Metal Gear Solid 4	96	29,95 €
5 Dishonored	94	59,95 €
6 Assassin´s Creed III	93	69,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 CoD: Modern Warfare 3	95	70,95 €
2 Borderlands 2	94	39,95 €
3 CoD: Black Ops II	93	69,95 €
Plataformas		
1 Little Big Planet 2	95	29,95 €
2 Little Big Planet	95	19,95 €
3 Sonic Generations	87	19,95 €
Velocidad		
1 Gran Turismo 5	95	29,95 €
2 F1 2012	93	64,95 €
3 Dirt 3	92	40,95 €
Fútbol		
1 FIFA 13	94	69,95 €
2 FIFA 12	94	29,95 €
3 Pro Evol. Soccer 2013	88	49,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	49,95 €
2 Mass Effect 3	93	30,95 €
3 Ni no Kuni	92	64,95 €
Lucha		
1 Super Street Fighter IV	95	39,95 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	39,95 €
Deportivos		
1 NBA 2K13	93	59,95 €
2 Virtua Tennis 4	92	39,95 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €
Varios		
1 Rock Band 3	94	19,95 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,95 €

El juego del mes



NI NO KUNI

Level 5 y el Studio Ghibli han unido sus fuerzas para dar a luz a esta maravilla exclusiva de PlayStation 3, que aúna el mejor rol y la animación japonesa. Oliver, el protagonista, comienza un fascinante viaje para traer a su madre de vuelta a la vida.

XBOX 360



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,95 €
3 Gears of War 3	94	39,95 €
4 Dishonored	94	59,95 €
5 Max Payne 3	94	39,95 €
6 Assassin's Creed 3	93	69,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,95 €
2 CoD: Modern Warfare 3	95	70,95 €
3 Halo 4	94	64,95 €
Plataformas		
1 Sonic Generations	87	19,95 €
2 Spyro La fuerza del...	81	19,95 €
3 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €
Velocidad		
1 Forza Motorsport 4	94	39,95 €
2 Forza Horizon	93	64,95 €
3 F1 2012	93	64,95 €
Fútbol		
1 FIFA 13	94	69,95 €
2 FIFA 12	94	29,95 €
3 Pro Evol. Soccer 2013	88	49,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	49,95 €
2 Fallout New Vegas	94	29,95 €
3 Mass Effect 3	93	30,95 €
Lucha		
1 Super Street Fighter IV	95	39,95 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	39,95 €
Deportivos		
1 NBA 2K13	93	59,95 €
2 Virtua Tennis 4	92	39,95 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €
Varios		
1 Rock Band 3	94	19,95 €
2 Portal 2	90	29,95 €
3 Tropico 4	82	29,90 €

El juego del mes



DMC

La saga *Devil May Cry* renueva su aspecto visual en esta nueva entrega. Dante, mucho más juvenil que el que vimos en PS2, PS3 y Xbox 360, protagoniza este "hack and slash", en el que las hordas de seres del Inframundo tratan de ponerle las cosas difíciles.

Wii U



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 Call of Duty: Black Ops II	93	29,90 €
2 NBA 2K13	93	39,90 €
3 New Super Mario Bros. U	92	39,90 €
4 Mass Effect 3	92	40,90 €
5 FIFA 13	91	39,90 €
6 Batman Arkham City	90	39,90 €
7 Darksiders II	90	39,90 €
8 Assassin's Creed III	89	29,90 €
9 Nintendo Land	88	39,90 €
10 Tekken Tag Tournament 2	87	39,90 €

El juego del mes



NEW SUPER MARIO BROS. U

La mascota más bonachona y bigotuda del universo consolero nunca se cansa de brincar por sus mundos de color. El debut de Mario en HD se ha convertido, por derecho propio, en el mejor título exclusivo de la consola de cuantos han aparecido en la hornada inicial, por delante de las atracciones de *Nintendo Land*.

Wii

Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 Zelda: Skyward Sword	97	49,95 €
2 Super Mario Galaxy 2	97	49,95 €
3 Super Mario Galaxy	97	24,95 €
4 Metroid Prime Trilogy	95	49,95 €
5 Super Smash Bros Brawl	94	49,95 €
6 New Super Mario Bros	94	49,95 €
7 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
8 Rock Band 2	94	29,90 €
9 The Last Story	93	50,95 €
10 Monster Hunter Tri	93	49,95 €

El juego del mes



MONSTER HUNTER TRI

En marzo, Wii U y 3DS recibirán una versión mejorada y ampliada de este gran juego. Mientras, los usuarios de Wii pueden volver a la aldea Moga y sus alrededores para cazar a las gigantescas y violentas criaturas que allí habitan y de las que llevamos disfrutando desde que el juego se puso a la venta en 2010.

PC



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 L.A. Noire	98	19,95 €
2 Batman Arkham City	98	31,00 €
3 Max Payne 3	95	29,95 €
4 Alan Wake	95	24,95 €
5 DmC: Devil May Cry	88	39,95 €

MMORPG

	NOTA	PRECIO
1 Star Wars The Old Republic	97	12,95 €
2 World of Warcraft: Mists of Pandaria	94	34,95 €
3 Guild Wars 2	91	54,95 €
4 W. of Warcraft Cataclysm	85	29,95 €

RTS

	NOTA	PRECIO
1 StarCraft 2	98	39,95 €
2 Total War Shogun 2	94	19,95 €
3 Civilization V	89	29,95 €
4 Men of War: Assault Squad	85	9,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Borderlands 2	94	29,95 €
2 CoD: Black Ops II	93	59,95 €
3 CoD: Modern Warfare 3	93	59,95 €
4 Far Cry 3	91	59,95 €
5 Crysis 2	91	9,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Diablo 3	98	59,95 €
2 Mass Effect 3	96	20,50 €
3 The Witcher 2	96	29,95 €
4 Torchlight 2	93	18,99 €
5 Skyrim	92	29,95 €

Aventura

	NOTA	PRECIO
1 The Secret of Monk. Island LeChuck's Revenge SE	95	9,99 €
2 New York Crimes	90	19,95 €
3 La Fuga de Deponia	82	19,95 €
4 Lost Horizon	80	9,99 €

Simulación

	NOTA	PRECIO
1 Los Sims 3: Salto a la Fama	89	39,95 €
2 Los Sims 3: Sobrenatural	88	39,95 €
3 Silent Hunter 5	87	4,90 €

El juego del mes



CRYSIS 2

La tercera entrega de la franquicia se pondrá a la venta a finales del mes de febrero, así que es un buen momento para ponerse el nanotraje y revisitar la invadida ciudad de Nueva York. Si no lo jugasteis en su día, su precio de 9,95 euros lo hace tremendamente apetecible.

NINTENDO 3DS



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2 Resident Evil: Revelations	93	44,95 €
3 P. Layton y la Máscara...	92	44,95 €
4 MGS 3D: Snake Eater	91	39,95 €
5 Kid Icarus: Uprising	90	44,95 €
6 Star Fox 64 3D	88	45,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Mario Tennis Open	88	44,95 €
2 FIFA 12	87	30,95 €
3 Pro Evolution Soccer 2011	83	7,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 3D Land	93	44,95 €
2 New Super Mario Bros 2	90	44,95 €
3 Sonic Generations	77	49,95 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart 7	89	44,95 €
2 Ridge Racer 3D	78	45,95 €
3 F1 2011	72	45,95 €

Simulador

	NOTA	PRECIO
1 Pilotwings Resort	82	45,95 €
2 Ace Combat AHL	73	19,95 €
3 Steel Diver	60	45,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts 3D	89	34,95 €
2 Heroes of Ruin	82	44,95 €
3 Dragon Quest VI	78	19,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	93	45,95 €
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95 €
3 Tekken 3D Prime Edition	83	44,95 €

Habilidad

	NOTA	PRECIO
1 Super Monkey Ball	79	49,95 €
2 Crush 3D	75	44,95 €
3 Puzzle Bobble Universe	69	39,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Nintendogs + Cats	86	45,95 €
2 Theatrhythm Final Fantasy	81	39,95 €
3 PacMan & Galaga Dim.	78	40,95 €

El juego del mes



NEW SUPER MARIO BROS. 2

Mario está en mejor forma que nunca, y lo demuestra también en esta aventura tridimensional que, además, continúa ofreciendo nuevos niveles descargables para que la diversión no acabe nunca.

PS VITA



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2 A. Creed III: Liberation	91	49,95 €
3 Uncharted: El Abismo...	91	49,95 €
4 Gravity Rush	87	39,95 €
5 Ninja Gaiden Sigma Plus	86	39,95 €
6 Lego H. Potter Años 5-7	76	40,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Resistance: Burning Skies	78	49,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet	90	39,95 €
2 Rayman Origins	85	39,95 €
3 No disponible	--	

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Need for Speed: M. Wanted	90	49,95 €
2 Wipeout 2048	80	39,95 €
3 ModNation Racers	80	39,95 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA Football	87	29,95 €
2 FIFA 13	84	49,95 €
3 No disponible	--	

Rol

	NOTA	PRECIO
1 No disponible	--	
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
2 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
3 Mortal Kombat	92	51,00 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	90	49,95 €
2 Everybody's Golf	82	39,95 €
3 No disponible	--	

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Lumines	79	39,95 €
2 Little Deviants	75	29,95 €
3 Sound Shapes	70	12,99 €

El juego del mes



STREET FIGHTER X TEKKEN

A falta de títulos exclusivos, PS Vita lleva meses demostrando su potencial con excelentes "ports" de juegos de PS3. Es el caso de este "crossover" de lucha o de juegos de velocidad como *Need for Speed Most Wanted* y *Sonic & All-Stars Racing Transformed.*

TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Fez	800	277 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Minecraft	1600	113 MB
5	Spelunky	1200	157 MB



Spelunky
Difícil, retro y con mucho encanto, este juego pondrá a prueba vuestra habilidad.

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Rotor´Scope	240	96 MB
2	Wizorb	240	156 MB
3	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
4	Cthulhu Saves the World	240	149MB
5	The Impossible Game	80	9 MB

Store PS3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
2	Braid	9,99 €	240 MB
3	Journey	12,99 €	591 MB
4	Skullgirls	14,99 €	1,16 GB
5	The Unfinished Swan	12,99 €	1,16 GB



The Unfinished Swan
¿Que si es rato este título? Un rato largo, sí. ¿Que si mola? Os lo diremos así: todo jugón debería probarlo.

MINIS: Juegos pequeños para PS3, Vita y PSP

1	Angry Birds	3,99 €	34 MB
2	Piyotama	3,99 €	40 MB
3	Wizorb	2,99 €	156 MB
4	A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	190 MB
5	Jetpack Joyride	Gratis	42 MB

Store PS Vita

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS VITA

1	Mutant Blobs Attack	4,99 €	127 MB
2	Plantas contra Zombis	11,25 €	74 MB
3	Super Stardust Delta	6,99 €	209 MB
4	Escape Plan	8,99 €	840 MB
5	Frobisher Says!	Gratis	421 MB



Mighty Switch Force
Nuestra heroína futurista salta de las portátiles a nuestras pantallas HD, sin perder nada de garbo.

Wii U eShop

JUEGOS SÓLO DESCARGABLES PARA Wii U

1	Trine 2 Director´s Cut	16,99 €	1941 MB
2	Mighty Switch Force	9,99 €	525 MB
3	Puddle	7,99 €	N/D
4	Nano Assault Neo	9,99 €	81 MB
5	Little Inferno	14,99 €	114 MB

Canal Tienda 3DS

DSi WARE: Juegos nuevos para DSi y 3DS

1	Dodogo!	8 €	100 Bloques
2	Shantae: Risky´s Revenge	12 €	129 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	5 €	32 Bloques
4	Tetris Party Live	5 €	35 Bloques
5	Plantas contra Zombis	8 €	121 Bloques



The Lost Levels
La verdadera secuela de *Super Mario Bros* llega a la Consola Virtual para retaros.

JUEGOS EXCLUSIVOS PARA 3DS

1	Zelda: Link´s Awakening (GBC)	6€	45 bloques
2	Super Mario Bros. (NES)	5 €	52 bloques
3	Kid Icarus 2 (GB)	3 €	47 bloques
4	Mighty Switch Force	6€	1621bloques
5	SMB: The Lost Levels	4,99€	N/D

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1. Assassin´s Creed III — PS3
2. Dishonored — XBOX 360
3. COD Black Ops II — PS3
4. Nintendo Land — Wii U
5. Resident Evil 6 — PS3
6. Ni no Kuni — PS3
7. New S. Mario Bros — 3DS
8. Max Payne 3 — XBOX 360
9. Uncharted 3 — PS3
10. Far Cry 3 — XBOX 360



David Martínez

1. CoD: Black Ops II — PS3
2. Metal Gear Solid 4 — PS3
3. Skyrim — PS3
4. Dishonored — PS3
5. Halo 4 — XBOX 360
6. Red Dead Redemp. — PS3
7. Ni no Kuni — PS3
8. Battlefield 3 — PS3
9. New Mario Bros U — Wii U
10. Mass Effect 3 — XBOX 360



Daniel Quesada

1. Mass Effect 3 — XBOX 360
2. Portal 2 — PS3
3. Skyrim — XBOX 360
4. Assassin´s Creed III — PS3
5. Shenmue II — XBOX
6. Halo 4 — XBOX 360
7. Heavy Rain — PS3
8. Super Mario Galaxy 2 — Wii
9. Worms Revolution — 360
10. Street F. x Tekken — PS Vita



José Luis Sanz

1. Journey — PS3
2. Starfox Adventures — GC
3. The Witcher 2 — PC
4. Diablo III — PC
5. Skyrim — XBOX 360
6. Assassin´s Creed III — Wii U
7. N.S. Mario Bros U — Wii U
8. Red Dead Redemption — 360
9. Dishonored — PC
10. Super Mario 64 — N64



1 TES V: Skyrim — PS3 - XBOX 360 - PC



2 Assassin's Creed III — PS3 - 360 - Wii U - PC



3 Dishonored — PS3 - XBOX 360 - PC



4 Call of Duty Black Ops II — PS3 - 360 - Wii U - PC



5 Mass Effect 3 — PS3 - 360 - Wii U - PC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS 5 MEJORES JUEGOS DE...

Rol con estilo anime

El RPG es un género icónico en la historia consolera de Japón, casi tanto como su famosa estética de dibujos animados:



Super Nintendo - PSOne - NDS -- €

1 CHRONO TRIGGER

Nacido en Super Nintendo en 1995, es uno de los juegos más aclamados de la historia. En su producción participaron caras reconocibles de *Final Fantasy* y, sobre todo, Akira Toriyama, a quien se debe su diseño de personajes.





PS3 64,95 €

4 NI NO KUNI

Ha sido fruto de la colaboración de Level 5 con el estudio Ghibli, responsable de películas de animación de tanta calidad como *La Princesa Mononoke* o *El viaje de Chihiro*.



PS2 -- €

3 DRAGON QUEST VIII EL PERIPLO...

Fue la primera entrega de la saga que Square-Enix se atrevió a sacar en España. El diseño de personajes también era de Akira Toriyama.



PS2 -- €

4 SHIN MEGAMI TENSEI PERSONA 4

Un estudiante de instituto protagonizaba esta genial mezcla de rol y simulación social, en la que debíamos investigar una serie de asesinatos.



Gamecube -- €

5 TALES OF SYMPHONIA

Muchos juegos de la saga *Tales of* no han llegado a salir de Japón, pero este sí lo hizo, con una gran historia y un espectacular cooperativo para cuatro.



TODOS LOS SECRETOS DEL MEJOR ESTUDIO DE ANIME DEL MUNDO

LA MAGIA DEL STUDIO GHIBLI

¿Cómo una pequeña compañía llega a convertirse en un estudio de fama internacional? ¿Qué diferencia sus creaciones de otros animes? ¿Por qué ha causado tanto revuelo la entrada de Ghibli en el mundo de los videojuegos? Aquí os explicamos los secretos que encierra esta factoría de sueños.



UNA BREVE HISTORIA DE LA COMPAÑÍA

Puede que su nombre no os suene demasiado, pero ¿y si os decimos que son los creadores de La Princesa Mononoke o Mi vecino Totoro? Aquí resumimos la historia de uno de los mejores estudios de animación del mundo.

■ **FUE FUNDADA** en 1985 por los directores Hayao Miyazaki e Isao Takahata, junto al productor Toshio Suzuki.

■ **LOS TRABAJOS PREVIOS DE MIYAZAKI** incluyen series de TV como Sherlock Holmes, Lupin III y Heidi.

■ **SU PRIMERA PELÍCULA,** El castillo en el cielo, tuvo un gran éxito en Japón y recibió 11 premios en distintos festivales de anime.

■ **SU CREACIÓN DE MAYOR ÉXITO** ha sido El viaje de Chihiro, ganadora de un Oscar de la Academia y un premio BAFTA.

■ **SU PRIMER VIDEOJUEGO** ha sido *Ni No Kuni*. en colaboración con Level-5, aunque ya hubo adaptaciones de Lupin III.

■ **A LO LARGO DE 2013** el estudio Ghibli tiene previsto el lanzamiento de dos películas de animación.



LAS HEROÍNAS de sus historias (generalmente niñas) se comportan con una valentía ejemplar.



MI VECINO TOTORO muestra personajes comunes: niñas sin sus padres, criaturas mágicas, espíritus del bosque...



PERSONAJES CON RASGOS COMUNES

Una historia solo es capaz de emocionarnos si se apoya sobre personajes verosímiles y profundos, un rasgo común en las producciones de Ghibli.

ANTES DE FUNDAR EL STUDIO GHIBLI, Hayao Miyazaki cosechó un gran éxito con la película Nausicaa del Valle del Viento. Desde entonces, la mayoría de sus creaciones están protagonizadas por niñas que han perdido a sus padres o se separan de ellos accidentalmente. Los protagonistas cuentan con el apoyo de alguna criatura sobrenatural, como Totoro, o una mascota (por lo general un gato, como en Nikki Aprendiz de bruja y Haru en el país de los gatos).

OTROS PERSONAJES CLAVE en las producciones de esta compañía son los ancianos y los espíritus de la naturaleza (herencia de la tradición sintoísta japonesa).





LAS LEYENDAS POPULARES también han servido como fuente de inspiración. Miyazaki incorporó muchos elementos, por ejemplo, en La princesa Mononoke.

HISTORIAS QUE LLEGAN AL CORAZÓN

Desde dramas inspirados en la II Guerra Mundial a versiones de cuentos clásicos, sus argumentos están muy escogidos.

LOS GUIONES DE GHIBLI tienen elementos comunes, como la presencia de mundos secretos (Arriety, Totoro, Pom Poko, El Viaje de Chihiro...) que solo se hacen visibles para personajes muy sensibles, niños por lo general. Como excepción, tenemos la desgarradora El cementerio de las luciérnagas, que habla sobre dos huérfanos durante la 2ª Guerra Mundial.

GHIBLI TAMBIÉN HA ADAPTADO CLÁSICOS como Los cuentos de Terramar, Arriety en el país de los diminutos o La Sirenita (Ponyo en el acantilado). Este año estrenará La historia de Kaguya, basada en una leyenda japonesa.



LOS MUNDOS FANTÁSTICOS "invisibles" que conviven con el nuestro son habituales en los argumentos del estudio Ghibli.



LA NATURALEZA es un personaje más. La mayor parte de las películas de Ghibli transcurren en entornos rurales.

ESCENARIOS QUE SON PROTAGONISTAS

Los entornos son capaces de atrapar al espectador, ya sea por sus ambientes naturales o por sus ciudades llenas de encanto.

LAS PELÍCULAS DE HAYAO MIYAZAKI siempre transcurren en escenarios naturales, casi salvajes, en los que se "respira" la comunión con la naturaleza. Si no hay más remedio que trasladarse a la ciudad, el director casi siempre opta por construcciones de estilo europeo, en particular los pueblos del norte. Hay casos particulares, como Porco Rosso o El cementerio de las luciérnagas (dirigida por Takahata) en los que los entornos son localizaciones reales.

LAS MÁQUINAS tienen un diseño redondeado y "amable", inspirado en las calderas de vapor de principios del siglo XX. Miyazaki está obsesionado por las máquinas voladoras y los coches de carreras, como se ve también en *Ni No Kuni.*



LA TECNOLOGÍA se refleja con cierto estilo "steampunk" e industrial. Aviones y máquinas de vapor son dos de las obsesiones de Hayao Miyazaki.



LA "VIEJA EUROPA" tanto los pueblos mediterráneos como las aldeas del norte, se ha filtrado en muchas películas.



EN *NI NO KUNI* los escenarios conservan el diseño orgánico de las pelis, con el mismo tipo de luz y presencia de la naturaleza.

EL MUSEO GHIBLI, EN MITAKA (JAPÓN)

La sede de Ghibli se ha convertido en un lugar de peregrinaje para cualquier aficionado al anime.

SITUADO EN UN PUEBLECITO A LAS AFUERAS DE TOKIO, el museo es un lugar lleno de encanto donde podemos disfrutar de exposiciones sobre los fundamentos de la animación, proyecciones exclusivas, y un montón de rincones en los que descubrir las fuentes de inspiración o el sistema de trabajo de Miyazaki... ¡además de volvernos locos en la enorme tienda de regalos! Si tenéis pensado visitar Japón, no olvidéis que hay que sacar las entradas con antelación, desde el país de origen, o no se os permitirá la entrada al museo.





EL GATOBÚS o un Vecino Totoro recepcionista son alguno de los detalles que nos encontramos en este lugar mágico.



EN LA AZOTEA DEL EDIFICIO nos espera uno de los gigantes de piedra que aparecían en El castillo en el cielo.


LA PRINCESA MONONOKE es su largometraje más épico. Una leyenda del periodo Muromachi, con valores ecologistas.


LA PRESENCIA DE DIOSES Y CRIATURAS MÍTICAS añade espectacularidad a historias de carácter íntimo y costumbrista.

UN SENTIDO DIFERENTE DE LA ÉPICA

Aunque sus historias escapan del sentido trascendental de otros animes, tienen momentos tan emocionantes que cortan la respiración.

LAS BATALLAS NO SON MUY COMUNES EN LAS PELÍCULAS DE GHIBLI (si exceptuamos Pom Poko y La princesa Mononoke) pero a cambio, estas historias son capaces de ponernos los pelos de punta con persecuciones aéreas a toda velocidad (El castillo en el cielo o Porco Rosso) o con la aparición de los dioses de la naturaleza, como se ve en Mi vecino Totoro, El viaje de Chihiro o la propia princesa Mononoke.

EN EL VIDEOJUEGO también se ha optado por este sentido de la épica, en que los escenarios y las criaturas gigantescas son más sobrecogedores que los propios enfrentamientos.




EN LA PELÍCULA TOY STORY 3, DE PIXAR, se pueden ver unos cuantos planos en los que aparece un peluche de Mi vecino Totoro, en forma de homenaje.


PARA REALIZAR *NI NO KUNI*, han contado con la colaboración de Level-5, creadores de *Dark Cloud*.


EL COMPOSITOR JOE HISAISHI, que ha participado en más de 100 bandas sonoras (anime e imagen real) es colaborador habitual.

LAS GRANDES COLABORACIONES

Además del talento "de la casa", el estudio siempre se ha rodeado de los mejores para sacar adelante sus proyectos.

EL ÉXITO DE GHIBLI también se debe a las alianzas y colaboraciones que ha conseguido a lo largo de estos años. En particular, Disney, que se encarga de la distribución de los films fuera de Japón. También destaca el papel del compositor Joe Hisaishi, que le ha puesto música a La princesa Mononoke, El viaje de Chihiro, Mi vecino Totoro, Nikki la aprendiz de bruja...

EL ESTUDIO ha colaborado en la elaboración de otros animes como Ghost in the Shell Innocence, y ahora se encuentra en tratos con el canal Nippon TV para la película de imagen real de El cementerio de las luciérnagas.



ESTAS VIÑETAS pertenecen al manga de Miyazaki, que mezclará hechos reales con un romance que aparece en una novela de Tatsuo Hori sobre el ingeniero Jiro Horikosi.





KAZE TACHINU estará basada en un manga del propio Miyazaki, sobre el diseñador del avión Zero de la 2ª G.M.



KAGUYA HIME MONOGATARI será una adaptación de un cuento clásico japonés: el cortador de bambú y la luna.

LAS PELÍCULAS DEL ESTUDIO GHIBLI PARA EL AÑO 2013

El pasado mes de diciembre, durante una conferencia de prensa, Hayao Miyazaki e Isao Takahata nos sorprendieron con el anuncio de sendas películas para el próximo verano.

LOS DOS DIRECTORES que fundaron el estudio Ghibli estrenarán película este año. Hayao Miyazaki dirige Kaze Tachinu (El viento se levanta), que relata la historia del ingeniero Jiro Horikose (creador del avión Zero, que se utilizó en la Segunda Guerra Mundial). El argumento, basado en un manga de Miyazaki que se publicó hace tres años, estará salpicado por una historia de amor que se narra en la novela de Tatsuo Hori, y tendrá algunas pinceladas de fantasía. Más o menos cubrirá la vida del ingeniero desde los 10 a los 42 años, y contará con banda sonora de Joe Hisaishi.

POR SU PARTE, TAKAHATA ESTRENARÁ Kaguya Hime Monogatari (La historia de la princesa Kaguya), que es una adaptación de una leyenda tradicional japonesa, y que en un principio estaba prevista para 2012. A grandes rasgos, el argumento cuenta cómo un cortador de bambú encuentra a la princesa de la luna siendo un bebé, y cómo ella crece hasta convertirse en una hermosa mujer a la que pretenden cinco hombres diferentes.



ISAO TAKAHATA mostrando los diseños de su próxima película, Kaguya Hime Monogatari, en una rueda de prensa.

ASÍ PUBLICITAN LAS GRANDES COMPAÑÍAS SUS ASES BAJO LA MANGA...

EL ARTE DEL HYPE

Cuando un proyecto te va a costar millones de dólares, quieres que todo el mundo hable de él. Y si generas ganas de comprarlo en tu público antes incluso de lanzarlo, mejor. Las desarrolladoras de juegos usan técnicas de psicología, sociología y neuromarketing que juegan con nuestro deseo.



LAS DEMOS TÉCNICAS

Se trata, por lo general, de vídeos en los que se muestran los puntos fuertes de un nuevo motor gráfico o una consola que esté a punto de salir.



ESTA DEMO DE FINAL FANTASY VII sirvió para mostrar las capacidades técnicas de PS3... Pero nunca se convirtió en juego.

SOLTAR DATOS SOBRE MEGAHERZIOS Y TERAFLOPS cada vez tiene menos sentido. Si una compañía quiere que su público potencial vea de lo que es capaz, no hay nada mejor que mostrar un vídeo en el que se diga "esto está siendo movido en tiempo real por nuestra nueva consola". Ahora bien, puede que lo que se esté mostrando nunca llegue a convertirse en un juego "producido". Esto sirve a la compañía para dos cosas: en primer lugar, sacar músculo con su nueva tecnología. En segundo, jugar con la idea de que esos proyectos puedan convertirse en realidad y provocar debates entre los fans para mantener la llama viva.



KARA es un corto que se mostró en marzo de 2012 para presentar el nuevo motor gráfico de Quantic Dream.

HA HABIDO MUCHOS EJEMPLOS de este tipo. Quizá la más trascendente haya sido esa secuencia que mostraba a un detalladísimo Cloud en la famosa estación de tren de *Final Fantasy VII*. Era una simple demo técnica de PS3, pero el "fandom" no pudo dejar de especular con la posibilidad de un remake de ese juego. Estos vídeos se volvieron populares a partir de la llegada de las consolas de 32 bits. Las revistas regalaban VHS que hacían soñar al lector de a pie. ¡Hasta la malograda 32X tuvo un vídeo en el que se mostraban las funciones gráficas que podría desarrollar!

Campaña de generación de expectativa. En el mundo publicitario, ese es el nombre que recibe una estrategia consistente en lanzar un "cebo" a los usuarios para que se interesen por un tema, aunque no sepan bien en qué consiste. Los más veteranos recordaréis un anuncio de TV de 1987, en el que se mostraba una larga cola de personas y el mensaje "va a ocurrir algo que traerá cola". Todo el mundo se puso a especular sobre lo que significaría. Unos días después, se descubría que era por el "Cuponazo" de la ONCE. Aunque por aquel entonces no se usaba el concepto, se podría haber dicho que el público estaba "hypeado" por la campaña. Y es que a cualquier hijo de vecino le encantan los misterios y especular sobre cómo se resolverán.

EL ORIGEN DE "HYPE" PROBABLEMENTE VIENE DE LA PALABRA "HYPERBOLE": EXAGERACIÓN DE ALGO

→ **EL ORIGEN DE LA PALABRA "HYPE"** está en EE.UU. En algún momento de comienzos del siglo XX comenzó a usarse, probablemente como abreviación de "hyperbole". Es decir, hipérbole, exageración. Siempre ha significado "llamar la atención sobre una cosa" o "generar un interés desmesurado". En España, este americanismo comenzó a hacerse popular a finales de la década pasada, gracias principalmente a los foros de Internet, y no sólo para hablar de videojuegos, sino también de muchos otros conceptos culturales, especialmente la música. En los foros se "heredaron" palabras usadas en sus equivalentes en inglés. Sí, hace 10 años, nadie decía que un juego estaba bien "balanceado" o que se "porteaba" de una consola a otra. Los tiempos cambian...



LAS IMÁGENES CON MÁS MISTERIO

Cada vez es más común que, cuando se acerca un juego de una saga consolidada, se lance un "teaser" con pistas sobre ese nuevo episodio. La viralidad está asegurada.

CUANDO SE ANUNCIÓ EL NUEVO METAL GEAR GROUND ZEROES, la única pista fue la imagen que tenéis a la izquierda. Era Big Boss, ¿verdad? ¿O podría ser Solid Snake? A Hideo Kojima le encanta lanzar imágenes con pequeñas pistas que exciten la imaginación de los fans: un eslogan por aquí, una melodía por allá... Saber que su saga estrella arrastra a millones de fans le permite jugar con la complicidad. No sólo nos gusta resolver esas pistas, sino también demostrar a los demás que las "pillamos" porque somos conocedores de la saga.

ESTOS "TEASERS" (o campañas de intriga) pueden consistir en un vídeo corto, una imagen o incluso una simple frase. Los foros, las revistas y, cada vez más, las redes sociales se encargarán de propagarlos y preparar al público para el siguiente anuncio.



LA PRIMERA IMAGEN DE GTA V está plagada de pequeñas referencias sobre lo que podría estar dentro del juego... o no.



EN 1994, UN MES ANTES DE LA LLEGADA DE SONIC 3, SEGA colocó esta publicidad en la revista. Era bastante evidente...

■ EL "HYPE" PUEDE ALIMENTARSE DE NUESTRA NOSTALGIA, PERO TAMBIÉN DE LA INCERTIDUMBRE ■

➔ **LOS VIDEOJUEGOS** están muy vinculados a la idea de esperar "el siguiente bombazo". Los jugadores somos, por lo general, gente apasionada de lo nuestro, así que un anuncio acerca de un software o consola que esperamos nos emocionará y nos pondrá nerviosos.

Imaginad que os decimos que va a salir un hipotético *Mass Effect 4*. Solo con pensar en ello ya salivamos, ¿verdad? Aunque no se sepa nada de él... El "hype" juega con las nostalgia, pero también con la incertidumbre, ya que muchas veces el producto será mejor en nuestra imaginación (¿y si saliera tal personaje?, ¿y si se contara tal historia?) que en una realidad limitada por presupuestos y plazos de entrega.

➔ **SIEMPRE HA HABIDO TÉCNICAS** para llamar la atención de los usuarios (ved los cuadros de arriba), pero la expansión de Internet y las redes sociales ha multiplicado el alcance y las posibilidades de "hypeo". Por eso, las compañías optan cada vez más por lanzar mensajes básicos (una fecha, un eslogan, o ese logo de *GTA IV* en el brazo de Peter Moore que abre el



MILO fue un proyecto que pretendía sacar el mayor partido a Kinect: interacción total. No prosperó...



RESIDENT EVIL 4 tuvo dos "reseteos". Sus primeros vídeos mostraban elementos que no llegaron al final.

LAS IMÁGENES DE DESARROLLO

Crear juegos y consolas puede llevar años. Lanzar vídeos con betas "a medio hacer" sirve para calmar ansias y ver si se va por el buen camino.

EL MOMENTO EN QUE UN TÍTULO pasa de ser un anuncio prometedor a una realidad es muy poderoso, por lo que las compañías estudian bien el momento de mostrar por primera vez sus proyectos. Casi nunca esperan a tener el juego final, porque saben que el público espera un "eh, que estamos en ello" por su parte. Además, el feedback del mismo sirve para corregir cosas que se habían pasado por alto.



NINTENDO 64 se llamó durante un tiempo Ultra 64. Su aspecto en esa fase era idéntico al que tuvo finalmente.

LOS VÍDEOS PROMOCIONALES

A veces no es el juego real lo que se muestra, sino un vídeo que recoja las sensaciones que la compañía quiere transmitir.

EN EVENTOS COMO EL E3, es normal que muchos juegos se presenten mediante un vídeo generado por ordenador. Este formato tiene sus detractores, porque, si no se aclara que no es la consola la que está moviendo esas imágenes, podríamos confundirnos sobre la potencia del juego final. Pero muchas veces este formato funciona de maravilla a la hora de generar expectativas entre los usuarios. Tráilers tan impactantes como los de *Dead Island* o *ZombiU* demuestran tener entidad por sí mismos e incluso ser merecedores de premios publicitarios.





MOSTRAR EL "ESPÍRITU" DEL JUEGO era el objetivo de los tráilers de *Dead Island* (izq.) o *Killzone 2* (der). Este último fue acusado de llevar a engaño: ¿era vídeo o el juego real?



HALO 3 se presentó en un tráiler CG con la famosa frase "finish the fight". Bastó para emocionar a los fans durante semanas.

reportaje), porque saben que en una hora darán la vuelta al mundo. Después, basta con publicar una pantalla suelta un mes después, detalles sobre un modo de juego a continuación... Ese "hype por goteo" es cada vez más popular en el cine o los juegos, pero tiene riesgos: para cuando llegue el juego, sabremos tanto de él que podríamos perder interés.

→ **LOS "TREND SETTERS"** (personas influyentes en las costumbres de los demás) también pesan en la generación de expectativas.

UN TWITTEO PUEDE PESAR IGUAL QUE UN SPOT DE TV

En el pasado, bastaba con que Iker Casillas anunciara *FIFA* en TV. Ahora, es casi más relevante que diga en Twitter que le gusta. Si tu ídolo lo hace y lo dice en su cuenta, ¡es que de verdad mola!

Muchas de estas declaraciones son influyentes sin quererlo, pero también se pactan, dinero mediante, tweets personales que ensalcen productos. Hay community managers o "cabezas visibles" especialmente influyentes. Así, si Major Nelson, uno de los rostros más conocidos de Microsoft, pone una cuenta atrás para el E3, las especulaciones sobre una posible Xbox 720 se disparan.

→ **LOS USUARIOS SOMOS RESPONSABLES** de expandir los mensajes, pero... ¿hasta que punto es voluntario? Los expertos en neuromárketing (toma ya) dicen que la mayoría de las decisiones de compra se toman de manera inconsciente y que, aunque nuestro cerebro consciente cree que ha sido cosa suya, en realidad sólo busca la forma de justificar una decisión que ya está tomada. Así pues, ¿estamos condenados a comprar ese *Mass Effect 4* desde el momento en que gritamos "qué pasada, mira lo que han anunciado"? Quizá no del todo, pero seguro que ya hemos andado más de la mitad del camino...



Año 1994 Compañía Squaresoft Formatos Super Nintendo

NO HAY SEXTO MALO

En la época en la que las consolas de 16 bits estaban en su máximo apogeo, Squaresoft nos obsequió con el que es, posiblemente, uno de los mejores títulos que hayamos jugado nunca. Aunque aquí nos quedáramos sin "catarlo".

■ **SIETE AÑOS HABÍAN TRANSCURRIDO** desde que la compañía japonesa lanzara al mercado el *Final Fantasy* original para Famicom, en un intento por publicar un juego de éxito que solucionara sus problemas financieros. No sólo lo logró, sino que dio origen a una saga tremendamente popular que llega hasta nuestro días. El caso es que, en 1994, la sexta entrega de la misma vio la luz, tras llevar una racha de casi un lanzamiento por año, lo que podría suponer un riesgo en la capacidad de innovar y sorprender a los fans. La plataforma elegida no podía ser otra que Super Famicom (también sería lanzado en USA), dado que las ventas de la consola garantizaban muchos compradores potenciales, se continuaba con la tradición de trabajar en exclusiva para las consolas de Nintendo y se contaba con un nivel técnico altísimo, gracias a la potencia de la máquina y al conocimiento que se tenía de la misma. Estaba claro que esto no iba a ser un problema. La clave estaría en la historia y en la jugabilidad, aunque la esencia del RPG japonés no podría dejarse de lado, ya que la gran mayoría de las ventas se iban a materializar, sin duda alguna, en su país natal.

➔ **EL RESULTADO FUE INDISCUTIBLE:** más de tres millones de copias vendidas y la unanimidad en positivo de la crítica así lo atestiguan. Manteniendo el estilo clásico del rol por turnos, se introdujo una historia profunda, épica, adulta y muy amplia, y una







Llamémoslo por su nombre

Si hay un "cotilleo" asociado a este título, ese es el de su cambio de nombre. Dado que el primer *Final Fantasy* en salir oficialmente en Europa fue el VII, todo lo que explicamos a continuación se refiere a las versiones japonesas y americanas de los juegos. La primera entrega de la saga se lanzó en los Estados Unidos en 1990, exclusivamente para NES, tres años después de ver la luz en Japón. Tal tardanza provocó que la segunda y la tercera parte no salieran de allí, dado que Squaresoft ya tenía casi preparado *Final Fantasy IV* para la novísima Super Famicom. Esto provocó que este último juego apareciera en el mercado norteamericano como *Final Fantasy II*, dando el pistoletazo de salida al "pelapollos" organizado con la numeración.

La quinta entrega de la saga tampoco salió del país nipón, ya que su éxito estaba en duda debido a la complejidad que ofrecía en varios aspectos, pero sin embargo la sexta sí que lo hizo, tomando el III en Estados Unidos, dado que era el tercer título de la franquicia en ser lanzado allí. Vaya jaleo, ¿no? El caso es que, además del nombre, las carátulas de los juegos también cambiaban, pero a peor. Como podéis ver aquí debajo, la japonesa (derecha) es infinitamente más bonita que la americana (izquierda). Lamentablemente, este fenómeno nos ha tocado sufrirlo con frecuencia a los jugones occidentales.





gran cantidad de personajes (diseñados por el inconfundible Yoshitaka Amano) cuyo carisma iba creciendo exponencialmente según se desarrollaba el guión.

En lo que respecta al apartado musical, Nobuo Uematsu creó una banda sonora fantástica. El tema de la escena final es uno de los mejores de su carrera; un final que, además de durar veinte minutos, es tan épico y emocionante como el propio juego en sí. Esto hay que agradecérselo al maestro Hironobu Sakaguchi, creador de la saga, que se mantuvo alejado de la dirección del proyecto y se centró exclusivamente en desarrollar el guión.

Desgraciadamente, en Europa nunca fue lanzado oficialmente, por lo que los pocos que lo jugaron lo hicieron en inglés y pagando auténticas burradas por el cartucho de importación. Sin embargo, no hay duda de que fueron unos privilegiados por poder disfrutar del mejor JRPG de todos los tiempos, la entrega más completa de la saga *Final Fantasy* y uno de los juegos más increíbles que hayamos podido "vivir" hasta el día de hoy.



HISTORY RELOADED

EL GIGANTE QUE NACIÓ EN LAS ISLAS



Manchester es una ciudad un tanto sosa. Una urbe gris e industrial y, para ser sinceros, donde no hay gran cosa que ver. Pero sí tiene el honor de haber albergado la sede de la compañía que más hizo, al menos en Europa, por el software lúdico para los ordenadores de 8 bits (con el permiso de Ultimate, claro). Su fundación tuvo lugar en 1983, un año después del lanzamiento al mercado del Spectrum de 48K, considerado como el ordenador que dio lugar a la explosión del sector en Europa. Ocean fue la primera empresa en organizarse de manera profesional en el desarrollo y publicación de juegos para ordenador, y no vio la luz hasta que el negocio comenzó a establecerse con perspectiva de mantenerse como tal. Cabe recordar que el "crack" del mercado norteamericano estaba muy reciente y existía el temor de que este hobby no fuera más que una moda con fecha de caducidad.

En sus inicios, Ocean se dedicaba a lo que hacían prácticamente todas las compañías del sector. La publicación de títulos propios era su razón de ser pero, salvo *Match Day* y *Daley Thompson's Decathlon*, el éxito comercial esquivaba a sus productos. Fue entonces cuando David Ward y Jon Woods, sus fundadores, dieron tres pasos que llevarían a la compañía por el buen camino en los años venideros. Primeramente, adquirieron Imagine Software, un estudio que había desarrollado juegos de gran calidad pero que se encontraba en dificultades económicas. En segundo lugar, llegaron a un acuerdo con Konami para convertir a ordenador sus grandes títulos de máquinas recreativas. Y tercero, decidieron invertir en la compra de derechos para realizar juegos basados en películas y series de televisión.

Los resultados no tardaron en llegar. Imagine se convirtió en la marca de la casa para lanzar las conversiones de Konami y títulos como *Yie Ar Kung-Fu* y *Green Beret* se convirtieron en éxitos rápidamente. Además, bajo ese sello también llegarían juegazos de Taito como *Renegade* y *Arkanoid*, además de la segunda parte de aquel, *Target Renegade*, considerado como el mejor beat'em up nunca visto en 8 bits. Si a todo esto le sumamos las jugosas ventas de los títulos basados en licencias ("buenísimos" como *Cobra* y *Robocop*, y "malillos" como *Rambo* y *Terminator 2*), encontramos una vía que se originó gracias a los beneficios obtenidos en las otras: desarrollar juegos propios de calidad. *Head Over Heels*, *The Great Escape* o *Where Time Stood Still* no sólo eran títulos excelentes, sino que llevaron aparejado el éxito en las tiendas.

En 1988 decidió prescindir de su "doble imagen" y dejó de publicar juegos con el logo de Imagine. Los *Gryzor*, *Cabal*, *Pang* y *Operation Wolf* llegaron así al mercado, nuevamente como grandes conversiones de las recreativas originales, en una época en la que se avecinaba un cambio de generación. ¿Qué más se puede decir de Ocean? Pues que fue una lástima que, como muchas otras compañías, no supiera dar correctamente el salto cuando las consolas de 16 bits comenzaron a entrar en nuestras casas. Poco a poco fue dejando de tener el protagonismo del que hizo gala en la segunda mitad de los años 80 y fue comprada por Infogrames en 1998, pero su legado es tal que nunca desaparecerá de ese corazón pixelado que todos llevamos dentro.



LA POLÍTICA DE LANZAMIENTOS de Ocean era muy clara: con los generosos beneficios obtenidos por la venta de juegos basados en licencias cinematográficas, producía títulos propios de un nivel incuestionable.

DURANTE MUCHOS AÑOS SU LOGO FUE SINÓNIMO DE JUEGOS DE CALIDAD

EL RETROBLOG

Por Alfonso Fdez. Borro
Grafista de Topo Soft

DE AFICIÓN A PROFESIÓN



Mi llegada a este mundillo vino un poco por casualidad. Era 1987 cuando conocí a unos chavales de mi barrio jugando al futbolín y me dijeron que trabajaban para Topo Soft haciendo videojuegos. Les comenté que hacía mis pinitos en El Corte Inglés dibujando gráficos en un ZX Spectrum. Les gustaron y se los llevaron a Javier Cano, el cual les pidió que, si podían, me llamaran para tener una entrevista con él. De ahí a comenzar a hacer mi primer juego fue casi inmediato. Se llamó *Casanova* y fue publicado posteriormente por Iber Soft, aunque en Topo su título era *Pizza e Pasta*.

En 1989 comencé a trabajar en plantilla sustituyendo a Ricardo Cancho y tuve la suerte de entrar en la superproducción de *Viaje al Centro de la Tierra*, concretamente en las versiones de 8 bits junto a Roberto Potenciano. Al mismo tiempo, empezaba un segundo juego llamado *R.A.M.* El trabajo allí era fantástico, con gente joven que se divertía haciendo lo que le gustaba: juegos de ordenador. Vamos, que ni soñando me hubiera visto dedicándome a una profesión en la que podía desarrollar todo lo que se me pasara por la mente.

Los principios no fueron fáciles, ya que jamás había manejado un ratón, y me encontré con un Atari ST para realizar las conversiones entre ordenadores de 8 bits. Y, para más inri, tuve que transformar la pantalla de presentación de *Metropolis* de Amstrad CPC a Commodore 64, con la dificultad que ello conllevaba. Tuve la suerte de que Roberto me indicó la manera de manejar aquello y luego mi voluntad por aprender hizo que llevase a cabo aquella tarea. Más tarde llegó el éxito, ya que conseguimos la primera licencia de Hollywood para una empresa española con *Gremlins 2*, aunque no ocurrió lo mismo con la de *Tron*. De todos modos, en aquellos tiempos todo era posible, e hicimos una conversión "por libre" de aquella película que llamamos *Zona 0*.

« EN 1989 EMPECÉ A TRABAJAR EN TOPO SOFT »

La época de los 8 bits terminó y seguí trabajando con Topo hasta que esta, poco a poco, fue desapareciendo. Mis últimos trabajos fueron cosillas de PC, conversiones de juegos de varios sistemas y otros proyectos que no llegaron a materializarse. Con el paso del tiempo, llegué a colaborar con Hobby Press haciendo mapas, para más tarde entrar en la plantilla de Hobby Consolas como dibujante oficial y ayudante de maquetación. Pero, a pesar de haber estado en tantas compañías (además de en Pyro Studios más adelante), la etapa de la que guardo el mejor recuerdo fue, sin duda alguna, la de grafista en Topo Soft.

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

Ralph Baer



Este inventor norteamericano de origen alemán se graduó como ingeniero de televisión en 1949, y desde ese momento no paró de trabajar en diferentes empresas relacionadas con el material eléctrico. Su mayor logro, además de inventar el juego electrónico Simon (tremendamente popular durante los años 80), fue desarrollar la primera consola de la historia. Su trabajo comenzó en 1966 y se vio hecho realidad en 1972, con el lanzamiento de la Magnavox Odyssey. Baer, de noventa años de edad, es el auténtico pionero de esta industria y su trabajo ha sido reconocido con multitud de galardones. En 2006 donó todos sus prototipos de hardware al Museo Smithsonian de Washington para su preservación.



SU CONSOLA vendió únicamente 300.000 unidades, debido sobre todo a una campaña de marketing escasa y confusa para el público.

DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

Famicom Disk System

loc.nom.m. Periférico puesto a la venta en 1986 por Nintendo para su Famicom. El soporte para los juegos era un disco magnético que permitía, por ejemplo, grabar la partida en lugar de usar el clásico sistema de passwords. Nunca se lanzó fuera de Japón y allí se colocaron casi cinco millones de unidades, en una proporción de una por cada cuatro consolas vendidas.



FUNCIONABA conectado a la red o mediante pilas, cargaba los discos frontalmente y la consola se colocaba encima de la unidad.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



No lo vuelvo a hacer. Llevo años ocultando mi identidad y cuando por fin se lo cuento a un amigo ¡mirad qué cara se le ha quedado! Lleva así desde Nochevieja.

¡Mucho anuncio y poco juego!

@ Hola Yen. Mis felicitaciones por la revista. Soy un gran seguidor del rol de Square-Enix pero hasta ahora sólo anuncian más y más títulos. ¿Qué hay de *Kingdom Hearts 3*, *Final Fantasy Versus XIII*, *Final Fantasy X* y demás? ¿Crees que saldrán para 2013? Gracias.

Ahora mismo están centrados en terminar *Lightning Returns Final Fantasy XIII* y *Final Fantasy XIV A Realm Reborn*. Cuando acaben con esto, y como comentaba Square-Enix Europa en su cuenta de Twitter, recibiremos noticias sobre el remake de las aventuras de Yuna, Tidus y compañía. Eso sí, habrá que esperar más para saber de *Versus XIII* y más aún para *KH 3*.

David Blanquez Sese

LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué es eso de las televisiones 4K?

■ Buenas Yen, ¿habrá que comprarse una tele 4K para la nueva generación?

Aunque ya hay a la venta modelos que aprovechan esta tecnología (que cuadruplica la resolución de las actuales televisiones Full HD llegando hasta los 8 millones de píxels), parece muy poco probable que la nueva generación pueda aprovechar esa resolución. Hasta que no bajen de precio y sean el estándar, no las necesitaremos.

David Pemán





LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII nos llevará a recorrer 4 continentes en los que la exploración tendrá más peso y donde lucharemos contra el propio tiempo, ya que nos quedaran 13 días para el fin del mundo. ¡Qué tensión!

Re-creando la historia

@ Hola, Yen, ¿qué tal? Esta es la primera vez que te escribo, pero es que quería preguntarte unas cositas. La primera es sobre un RPG que descubrí este verano llamado *Valkyria Chronicles*. ¿Crees que sacarán el primero para Xbox 360 o que, al menos, sacarán la tercera entrega de la saga en Europa?

La verdad es que era un juegazo, pero mucho me temo que la respuesta no te va a gustar. Sega no tiene ninguna intención de sacar la saga de Japón, ni para hacer una versión en 360 ni para traer la tercera entrega de PSP. Si te gusta ese estilo, te recomiendo *Xcom: Enemy Unknown*, que saciará tu sed de estrategia rolera.

■ Me he fijado en el DLC *La tiranía del rey Washington* que van a sacar para *Assassins Creed 3* pero... ¿cómo van a encajarlo en la saga? Que yo sepa, es una saga históricamente correcta. No hace falta que me digas que le ofrecieron la corona a Washington tras ganar la guerra, eso ya lo he dado en clase de Historia ;)

Efectivamente se trata del primer contenido en la saga que propone una realidad alternativa, en la que Washington sí que aceptó la corona que se le ofrecía. De todas formas, la saga está basada en hechos, personajes y lugares históricos, no los sigue al pie de la letra o ¿es que Da Vinci inventaba armas para acabar con los templarios?

■ Por último, ¿van a permitir descargarse mods en el *Minecraft* de Xbox 360? Porque sería genial. Bueno, eso es todo. ¡Gracias!

Nos encantaría, pero parece poco probable. Ese tipo de modificaciones están bastante controladas en consolas debido a los problemas con licencias.

Carlos Ramos Jubera

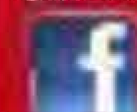
Mi Vita acaba de empezar

@ ¡Hola Yen! Te escribo por primera vez desde España, aunque en realidad soy de Argentina. ¡Por fin puedo conseguir sus revistas a tiempo! Los quiero felicitar porque hace años que leo sus revistas y me encantan.

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

 Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Bueno, tengo la PS Vita y varias dudas: ¿saldrán en el futuro los mismos juegos para Vita y PS3?

Sony ha apostado desde un inicio por las posibilidades Cross-Play de sus dos consolas, pero lo normal es que cada una tenga su propio catálogo. Además, piensa que PS3 está al final de su ciclo, mientras que Vita no ha hecho más que empezar.

¿Sabes si *Skate 3* u otro juego de skate saldrá en Vita? ¿Es verdad que están haciendo *Skate 4*?

Parece que los juegos de skate no viven su mejor momento. No hay ninguno en el horizonte para Vita y la cuarta entrega de la saga de EA no está en desarrollo, según sus creadores.

¿Saldrá *GTA V* u otro de la saga en PS Vita?

La revista inglesa PLAY lo comentó hace unos meses y todo parece indicar que puede haber un *GTA* para Vita. Desde luego, *GTA* siempre ha tenido versiones portátiles, así que seguro que acabará apareciendo uno.

Y por último una pregunta que no es de actualidad. Es sólo por curiosidad, ¿qué puntuación le dieron a Call of Duty I?

Si te refieres al primer *Call of Duty*, el de PC, no lo analizamos (por aquel entonces no comentábamos juegos para ordenador). Imagino que te refieres al primero que apareció en consola, el *Call of Duty Finest Hour*, que recibió un sobresaliente 94.

Alejo Costamagna

Entrevista a Miyamoto

@ Hola yen, me ha resultado muy interesante la entrevista del número de diciembre al Señor Miyamoto. Llegados a un punto de potencial técnico, estoy más en la línea de Nintendo, que se centra en la innovación del control y en la diversión del jugador. Sin embargo me surgen algunas dudas respecto a Wii U. Por ejemplo, Shigeru regaña con bastante mano izquierda a las "third parties" por centrarse en otras plataformas en la actual generación y no haber investigado más la forma de adecuar sus franquicias a los controles de Wii. ¿Cómo ves esto? ¿crees que para Wii U la cosa va a cambiar?

Miyamoto tiene razón, la mayoría de compañías se ha limitado a incorporar funciones poco atractivas y profundas para aprovechar el control de Wii. Pero también habría que pensar en si esas nuevas opciones daban o no para hacer otro tipo de juegos y si la inversión en investigación necesaria resulta rentable para determinadas compañías. En cuanto a si la cosa será distinta con Wii U, todo parece indicar que sí. La apuesta de las "third parties" en la primera hornada de títulos es muy elevada. Además, creo que las innovaciones de Wii U, menos arriesgadas que las de Wii, pueden calar fácilmente entre las desarrolladoras. Esperemos que el uso del nuevo GamePad no se limite a mapas.

« NINTENDO ESTÁ APOSTANDO FUERTE POR LAS "THIRD PARTIES", AUNQUE CONFÍAN EN SUS PROPIOS JUEGOS »



CALL OF DUTY: CLASSIC salió en 2009 para descarga en Xbox Live y PSN. Era un remake del *Call of Duty* original, que nunca había salido en consolas, aunque sí lo hizo *Finest Hour*, el tercero en la saga y "spin-off" del primero.

En las últimas consolas de Nintendo ellos han llevado el papel principal con lanzamientos de calidad, ¿crees de verdad que esto va a cambiar alguna vez o es que a Nintendo no le interesa perder este papel? Porque también significaría perder "el control" sobre su consola. ¿Qué opinas? Mójate, hombre.

Pues claro que me mojo. Creo que Nintendo lo tiene muy claro. Sus juegos suelen tener una calidad muy alta y saben que mientras mantengan ese nivel, las ventas acompañarán a sus productos. Por eso les interesa que haya grandes juegos de otras compañías también. Los primeros lanzamientos demuestran lo que digo, muchos de los grandes juegos de sus rivales también aparecen en Wii U.

Hay que reconocer que muchos dejan su Wii para los juegos exclusivos de Nintendo u otras, mientras que se compran los juegos multiplataforma para Xbox360 o PS3, ¿no crees que a Wii U le pasará igual?

Habrá que ver si pueden mantener el tipo con las nuevas consolas. Si no es así, puede que las "third parties" se vean obligadas a sacar versiones "descafeinadas" de sus juegos en Wii U, como pasó con Wii.

¿Nintendo se plantea reeditar juegos en HD como se hace en PS3 y Xbox360? Yo votaría a favor de reeditar títulos de Zelda como *Ocarina of Time* en HD, adaptando los controles al GamePad, por supuesto.

Yo apuesto a que sí, aunque Nintendo suele poner bastante trabajo en esas ocasiones, así ▸▸

vuestra OPINIÓN

Un juego para cada edad

Diego Novoa Nájera

Hola a todos esos jugones que, como yo, disfrutan de juegos con el realismo y la fuerza necesarios para hacernos sentir el zumbido de una bala (ficticia) junto a la oreja o sentirnos cansados después de que nuestro personaje haya recorrido un largo camino. El otro lado de la moneda son esos expertos de "medio pelo" o padres escandalizados que nos consideran potencialmente peligrosos al vernos jugar un shooter y eliminar un enemigo con un realismo antes inimaginable.

Pienso que esas voces serían fácilmente silenciadas si dedicaran una parte de su tiempo a probar un juego. No me parece justo que critiquen cierta clase de juegos sólo por ser violentos u obscenos cuando hay un sinfín de películas mucho más violentas y explícitas. La mejor manera de considerar si un juego es apropiado para los niños es sentarse a jugar con ellos y dedicarles un poco de tiempo. Los juegos hay que escogerlos para cada edad y etapa de la vida, para que nadie se sienta ofendido y todos seamos capaces de disfrutar de una aventura sin levantarnos del sofá.

Yen: La clave es, como dices, que cada juego se debe ajustar a una edad, como ya indica el código PEGI. Quizás estamos demasiado acostumbrados a la violencia, pero no podemos dejar que nos hagan ver lo que no hay en determinados juegos.



vuestra **OPINIÓN**



360 está en las últimas

Pepe Rodríguez

Feliz 2013 amigos consoleros. Antes de nada, quiero decir que tengo una Xbox 360. Analizando vuestro reportaje sobre los videojuegos que van a salir en 2013 y, centrándome en las 2 consolas "rivales", Xbox 360 y PS3, los datos son los siguientes. De los 100 futuros juegos, 43 van a salir para las 2 consolas, 22 sólo saldrán para PS3 y 1 será exclusivo de Xbox 360, *Gears of War Judgement*.

No es sólo que Sony siga explotando sus franquicias, sino que traerá nuevos juegos, como *The Last of Us*, *Beyond Two Souls*, *The Last Guardian* o *Ni No Kuni*. Además, han conseguido que compañías como Sega, Capcom o Square-Enix, saquen juegos exclusivamente para su consola. ¿Qué les pasa a los señores de Microsoft?, ¿han abandonado ya su consola antes de sacar la siguiente generación? Habrá jugadores que se conformen con continuaciones de franquicias que funcionan, pero yo espero algo más. En fin, que para la siguiente generacion de consolas, a igualdad de precio y de calidad técnica, creo que ya lo tengo bastante claro.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: El plantel de exclusividades de 360 para 2013 es como para celebrar un entierro. Parece que se están centrando en su nueva consola. Aún así, ten en cuenta que 360 nació un año antes que PS3, por lo que no es raro que acabe su ciclo un año antes.

« CASTLEVANIA MIRROR OF FATE EN 3DS SERÁ EL SEGUNDO Y LORD OF SHADOWS 2, DE 360 Y PS3, CERRARÁ LA TRILOGÍA »

¡Y más Señor de los Anillos!

@ Buenas Yen , feliz año nuevo. Tengo unas preguntas para tí, la mayoría están relacionadas con juegos de El Señor de los Anillos. Bueno soy un gran fan de ESDLA y me gustaría que me dieras tu opinión sobre si me va a gustar o no *LEGO El Señor de los Anillos*.

Pues claro que sí. Nuestro compañero Daniel Acal le puso un 85 y si eres un gran fan lo disfrutarás más aún.

■ Siguiente pregunta, los juegos de El Señor de los Anillos que salieron para PS2, ¿crees que los podrían sacar en HD para PS3?

No hay nada confirmado y en mi opinión es muy, muy improbable que salgan.

■ Me gustaría saber si se sabe algo de Little Big Planet 3.

No, sus creadores (Media Molecule) están enfrascados con *Tearaway*, un juego de acción para PS Vita, que aprovechará la táctil a tope. Una vez que haya salido, quizás sepamos algo de *LBP 3*, aunque parece que en el estudio inglés no están muy dispuestos a continuar con la saga.

▸▸ que habrá que ser pacientes.

■ Leí en la web el interesante post de José Luis Sanz sobre el primer juego de "El Hobbit". No estaría mal que hiciérais un recopilatorio retro de todos los juegos que se han basado en la obra de Tolkien incluyendo aquel título "*The Lord of the Rings*" que se anunció para Super Nintendo, y que al final, no sé si se comercializó o no.

No lo digas muy alto que como te oiga José Luis seguro que se anima, jeje. Y en cuanto al juego de Super Nintendo si que se llegó a comercializar, en EE.UU. y Europa, pero no en España. Lamentablemente el juego sólo abarcaba el primer libro.

Juan Antonio García Romero.

■ Por último, ¿qué pasa con Watch Dogs?, lo anunciaron en el E3 y ya parece que se olvidan de él. ¿Para cuándo nueva información?

Lo único que se sabe es que saldrá en 2013, nada más.

Edgar Roncero

La trilogía de Lords of Shadow

@ Hola Yen: ante todo, feliz año nuevo para ti y para todos los integrantes de Hobby Consolas. Tengo algunas dudas que seguro que tú podrás responderme. La primera de ellas es sobre el *Skyrim* de 360. Todos los que lo han jugado me lo recomiendan, aunque yo tengo mis reparos, por los bugs, errores y cosas por el estilo que he oído y visto en Youtube que el juego presenta. ¿Son tan graves estos errores que pueden llegar a influir en la experiencia de juego? ¿Han solucionado estos errores?

Cualquiera que te diga que Skyrim está lleno de bugs... no miente, aunque la inmensa mayoría ya se han solucionado en distintas actualizaciones. Puedes encontrarte con alguno, pero ya no hay ninguno que arruine la experiencia de juego que, por otro lado, es bestial.

■ La segunda de ellas tiene que ver con el *Castlevania Lords of Shadows 2*. En el número anterior dijisteis que era el final de una trilogía. ¿Estáis seguros de que es así? Yo no he oído hablar de un Castlevania anterior ¿Existe o es una errata?

Pues sí que estamos seguros. *LOS 2* saldrá en otoño para Xbox 360 y PS3 y cerrará la trilogía iniciada por el primer *Lords of Shadow* y que tendrá su segunda entrega para 3DS un poco antes (en primavera), con *Mirror of Fate*.

■ La tercera de ellas tiene que ver con la GameCube. Me la han regalado recientemente y, aunque me venía con unos cuantos juegos, me gustaría poder adquirir más ¿Hay alguna tienda donde aún los sigan vendiendo o los pido por internet y me olvido?

Lo mejor es que los consigas por internet. No es una consola para la que sea precisamente fácil encontrar juegos.



THE LORD OF THE RINGS VOL.1 salió para Super Nintendo en 1995. El juego no era una maravilla y estaba en inglés, pero el carisma de la franquicia resultó más que suficiente. Desgraciadamente, acababa en la lucha con el Balrog.

Me encanta también la iniciativa que hicisteis de Juegaterapia en Madrid, con un mercadillo de juegos de muchas plataformas ¿Estáis pensando en hacer lo mismo en otras ciudades? Y si es así... ¿en cúales y en qué fechas?

Estaríamos encantados de repetirlo en otras ciudades, pero el coste del transporte y logística no nos permite hacerlo.

Guillermo Herrera

¡Lo quiero en formato físico!

@ Saludos Yen. Esta es la primera vez que escribo, aunque ya hace un tiempo que cojo la revista todos los meses. Bueno, aquí va la pregunta: debido a todas las buenas críticas que está teniendo *Journey*, ¿lo sacarán en formato físico en España?

Nos encantaría tener esta joya, uno de los mejores juegos del año, en nuestras estanterías y no en nuestros discos duros, pero la cosa no tiene muy buena pinta.

Otra cosa, ¿se sabe algo de un posible *Infamous 3*?

Nada de nada. Yo apuesto (para que luego no digáis que no me mojo) a que saldrá cerca del lanzamiento de PS4.

Jacobo Muiño

Ansioso por más Resident Evil

@ Hola Yen, llevo leyendo Hobby Consolas desde hace 2 años. Por cierto, felicidades por la revista y la web. Es la primera vez que escribo y quería que me respondieses a unas preguntas: Soy un gran fan de *Resident evil* y tras el 6 me he quedado con muchas ganas de otro. ¿Sabes si hay algún rumor o proyecto de algún próximo *Resident Evil*?

Proyectos confirmados hay muy pocos, pero rumores sí que hay, como el que asegura que el *Resident Evil Revelations* de 3DS saldrá en PS3, 360 e incluso Wii U con gráficos mejorados bajo el sobrenombre de *Unveiled Edition*. Parece bastante fiable.



JOURNEY APARECIÓ EN FORMATO FÍSICO en agosto del año pasado, pero sólo en Estados Unidos y en un pack llamado *Journey Collection* que, además, incluía documentales y otras dos joyas de ThatGameCompany: Flow y Flower.

Han sacado un pack de *Resident Evil 6* con modos online solo para la Xbox 360. Yo tengo la PS3, ¿Sabes si los sacarán también para ésta consola?

Desde luego que sí, la exclusividad con 360 es sólo por un tiempo, aunque Capcom aún no ha dicho cuándo lo hará.

¿Hay algún nuevo *Need for Speed* en desarrollo? Como sacan uno cada año...

No hay nada confirmado pero, como tú muy bien comentas, llevan sacando una entrega anualmente desde hace muchos años, así que seguro.



MASS EFFECT TRILOGÍA ofrece más de 75 horas de juego con el comandante Shepard y toda esta pandilla. El precio está muy ajustado: 69,99 euros, pero desgraciadamente no incluye todos los DLC´s aparecidos hasta la fecha.

Y por último, para cambiar de tema.. ¿Cuándo diablos llegarán los DLC´s de *Skyrim* a PS3? ¿Crees que Bethesda nos brindará alguna compensación a los usuarios de la máquina de Sony? Yo creo que nos lo merecemos.

Según comentó la propia Bethesda a finales de año, *Dragonborn* llegará a principios de 2013 a PS3 (sin fecha confirmada). Además, aseguran que siguen trabajando en llevar *Hearthfire* y *Dawnguard* a la consola de Sony cuanto antes. Eso sí, de compensaciones no creo que haya nada, aunque es verdad que los usuarios de PS3 nos lo merecemos, y mucho.

Kevin

Y por último, ¿sabes si sacarán alguna continuación de *The Amazing Spiderman* u otro juego de este superhéroe?

Seguramente llegará una segunda entrega junto con la película que saldrá en 2014. Siendo una fecha tan lejana, lo más lógico es que salga también para las nuevas consolas.

Carlos Guillén

« FIRE EMBLEM AWAKENING SALDRÁ EN ABRIL EN 3DS, RECUPERANDO EL ROL TÁCTICO QUE NOS ENAMORÓ EN SU DÍA »

Tres "Shepards" mejor que uno

@ ¡Hola Yen! Tengo 22 años y llevo siendo fiel a la Hobby desde que era un crío. Han pasado muchos números, he leído muchos Teléfonos Rojos pero, hasta hoy, nunca me he animado a molestarte con alguna pregunta. ¡Ha llegado el momento! Necesito la ayuda del oráculo de los videojuegos. ¡Espero que arrojes luz en mis dudas! Ahí van mis preguntas: tengo *Mass Effect Trilogy* y el polémico final de *Mass Effect 3* me tiene preocupado. ¿La versión extendida cambia los finales posibles del juego? ¿Qué me recomiendas, terminar el juego sin descargarlo o ir directamente a por la versión extendida?

Pues mira, el juego guarda automáticamente unos minutos antes de que puedas escoger una de las 3 opciones que te lleva a ver cada final, así que lo mejor es que te veas los tres normales y que luego te descargues las versiones extendidas, reanudes la partida y veas los 3 nuevos. De este modo puedes decidir cuál te gusta más. De todas formas, yo no le daría tanta importancia al final, lo que verdaderamente cuenta es lo bien que lo hemos pasado todas esas horas de juego, ¿no crees?

Seguimos con las aventuras del comandante Shepard, ¿qué opinas de los DLC´s Leviatán y Omega?

Leviatán está más centrado en ofrecernos nuevos detalles sobre la historia, que en este caso gira en torno a una extraña criatura marina que parece conocer un importante secreto. Omega no revela tanta "chicha", pero a cambio tiene mayor duración. Los dos son buenas opciones si te está gustando la trilogía.



DRAGONBORN parece que saldrá a principios de este año en PS3. Para mi gusto es el mejor DLC de *Skyrim* con mucha diferencia. Unas 25 horas de juego, una gigantesca nueva zona, nuevos hechizos, gritos, armas, armaduras, ingredientes para pociones...

¡Yeeeeeen! ¿Qué me compro?

@ ¡Buenas Señor Yen! Enhorabuena por exprimir al máximo posible toda la información sobre los videojuegos y por sacarme una sonrisa en secciones como esta y el sensor. Bueno, voy a lo que voy: en el reportaje anterior de *Bioshock Infinite* se me quedó la boca echa agua. Estoy pensando en reservarlo para PC, pero también vienen juegos como *Tomb Rider*, *Crysis 3* y *Alien Colonial Marines*. ¿Cuál de éstos merece más la pena reservar?

Si tienes mucho presupuesto "generoso" pilla todos, y si no, no te preocupes, que me voy a mojar una vez más y te voy a dar mi lista de favoritos por riguroso orden: Bioshock Infinite, *Tomb Raider*, *Alien Colonial Marines* y *Crysis 3* (estos dos últimos casi empatados).

También me gustaría que me dijeras si van a sacar algún *Fire Emblem* para 3DS.

Pues claro que sí, en abril saldrá *Fire Emblem Awakening* en 3DS, que mantendrá la esencia de rol táctico que ha dado fama a la saga. Si te refieres a otra entrega distina, aún es muy pronto para saberlo.

Javier Morcillo Sánchez

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@¿Es normal que The Amazing Spider-Man tenga tantos dientes de sierra?
Yen: Eso es más "falsario" que un billete de 100 euros. Los dientes de sierra son un mito, como los dientes de sable, los unicornios o los dientes de leche.

@Yen, me acabo de pillar Mass Effect Trilogy. ¿Tu por qué juego empezarías?
Yen: Hombre, no es una pregunta nada fácil. Mucha gente empezaría por el primero y seguiría el orden normal sin más, pero tu y yo estamos hechos de otra pasta. Yo empezaría por el 2, luego jugaría el 3, luego el 2 otra vez, luego el 1 y por último el 2, para repasarlo.

@¿Es verdad que ha cesado la producción de PSOne?
Yen: No me hables del asunto, yo aún no me he repuesto desde que dejaron de sacar juegos para N-Gage de Nokia. ¿Te lo puedes creer?

@Nada que preguntarte este mes Yen, pero molas!!!
Yen: Pues nada que contestar entonces. ¡Tú también molas!

@Para Dani Martínez: Tío!! ¿Podrías ordenar cronológicamente los Call of Duty? Ya no se cuál comprar para seguir las sagas!!!
Yen: Eso sería como pedirle a David Martínez que creáse un programa de TV llamado Guasap! para luego no emitirlo nunca.



@¡Yen! ¿Por qué no coges mis llamadas? Hace días que te llamo y suena ¡tu contestador! ¿Por qué me evitas? Hay otro, ¿verdad?
Yen: ¡Biiip! En estos momentos su llamada a Yen no puede ser atendida! Debe de estar jugando a la consolas. Si eres un buen partido, no lo dudes, deja tu número y me pondré en contacto contigo, ¡pirata!




Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Compra tus juegos SEMINUEVOS al mejor precio!

DESCUBRE UNA NUEVA MANERA DE AHORRAR

PSP 2000 Negra



Llévatelo ahora por 59,95 €
1 año de garantía

También disponible
PSP 3000 Negra por **79'95€**

Nintendo DS Lite Blanca



Llévatelo ahora por 59,95 €
1 año de garantía

También disponible
NDSi Negra por **69'95€**

Todas las consolas incluyen cable de conexión y tienen un año de garantía, la disponibilidad de las consolas está sujeta a stock en tienda.



9,95 €
FIFA 12



9,95 €
Pro Evolution Soccer 2012



22,95 €
Battlefield 3



29,95 €
Call of Duty: Modern Warfare 3



9,95 €
Formula One Championship Ed.



19,95 €
Metal Gear Solid 4



4,95 €
Kinect Adventures



14,95 €
Gears of War 2



4,95 €
Invizimals: La Otra Dimensión



19,95 €
FIFA Football



24,95 €
Uncharted: El Abismo de Oro



9,95 €
Wii Fit



9,95 €
Wii Sports

Todos los juegos que aparecen en está página son Seminuevos y tienen un año de garantía, la disponibilidad de los juegos está sujeta a stock en tienda. Promoción válida hasta 28/02/2013.

GAME
tu especialista en videojuegos



www.GAME.es

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

www.GAME.es/tiendas



¡Elige tu consola favorita!

PlayStation 3 12GB

+ Wonderbook + PS Eye + Move Controller



2.299 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatelo ahora por 229,95 €

Promoción limitada a 1.000 uds.

Nintendo 3DS XL

+ Mario Kart 7



2.299 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatelo ahora por 229,95 €

Promoción limitada a 1.000 uds.

GAME
Tu especialista en videojuegos

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 22/02/13. Impuestos incluidos.

www.GAME.es



Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Reserva tus juegos favoritos!

Fecha estimada lanzamiento: 22/02 2013

Metal Gear Rising + Caja metálica Shinkawa + DLC Inferno Armour



Promoción limitada a 500 uds. (PS3) y 300 uds. (Xbox 360).

Fecha estimada lanzamiento: 21/02 2013

Crysis 3 "Hunter Edition" + DLC Stalker Pack



Promoción limitada a 1.000 uds. por sistema.

Fecha estimada lanzamiento: 15/03 2013

Naturo Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 + Libro de Arte



Promoción limitada a 150 uds. (PS3) y 150 uds. (Xbox 360).

Fecha estimada lanzamiento: 05/03 2013

Tomb Raider + DLC y Caja



Promoción limitada a 500 uds.(DLC) y 500 uds.(Caja) por sistema.

Fecha estimada lanzamiento: 19/03 2013

Gears of War: Judgement + DLC Exclusivo "Alex Brand y Arma Hammerburst"



Promoción limitada a 300 uds.

Fecha estimada lanzamiento: Primavera 2013

Grand Theft Auto V + Póster



Promoción limitada a 1.000 uds.

GAME
tu especialista en videojuegos



www.GAME.es

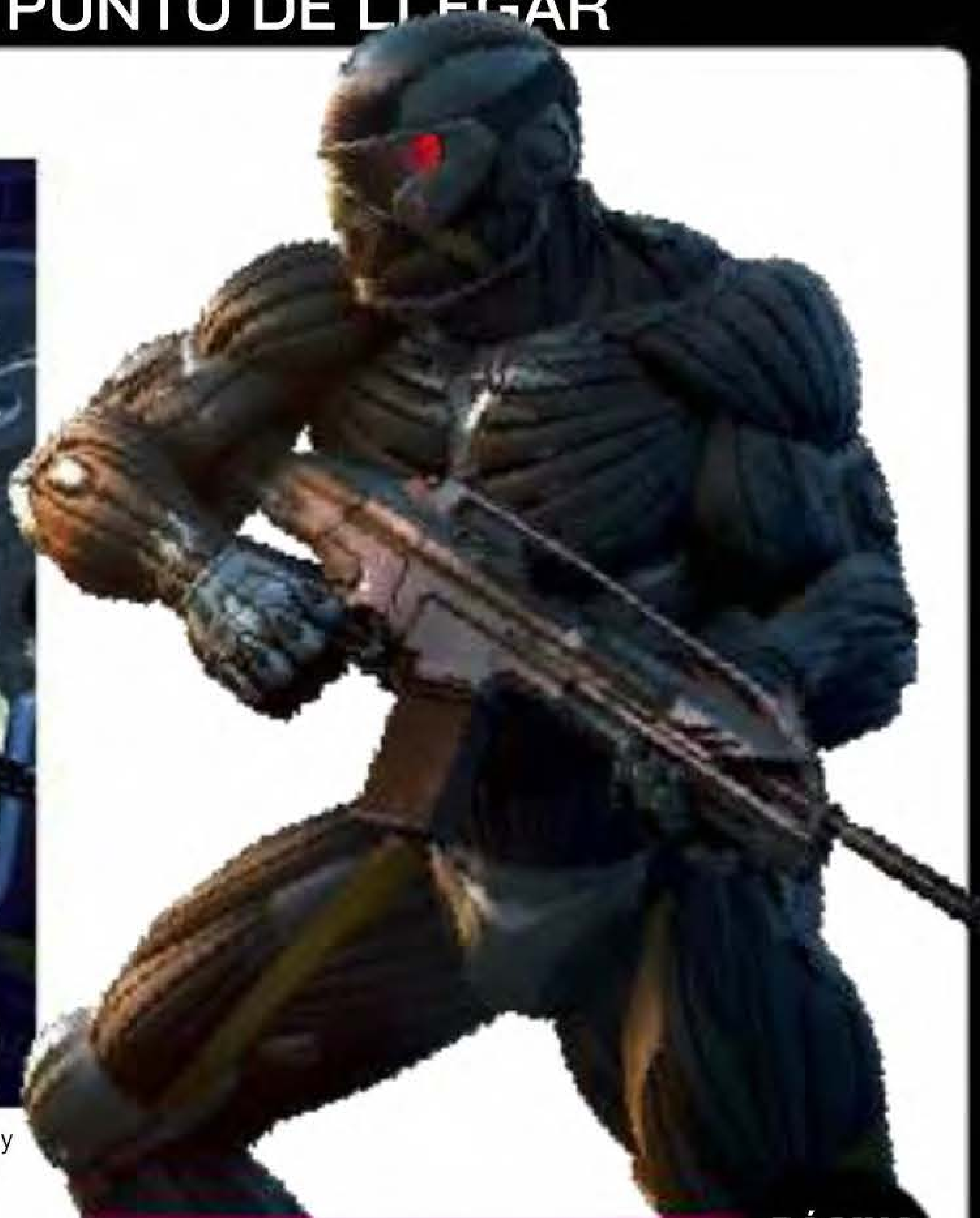
PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 94

ALIENS COLONIAL MARINES nos dará una pista sobre lo que ocurrió con los xenomorfos y la nave USS Sulaco después de la segunda película. Promete la mejor ambientación.



PÁGINA 96

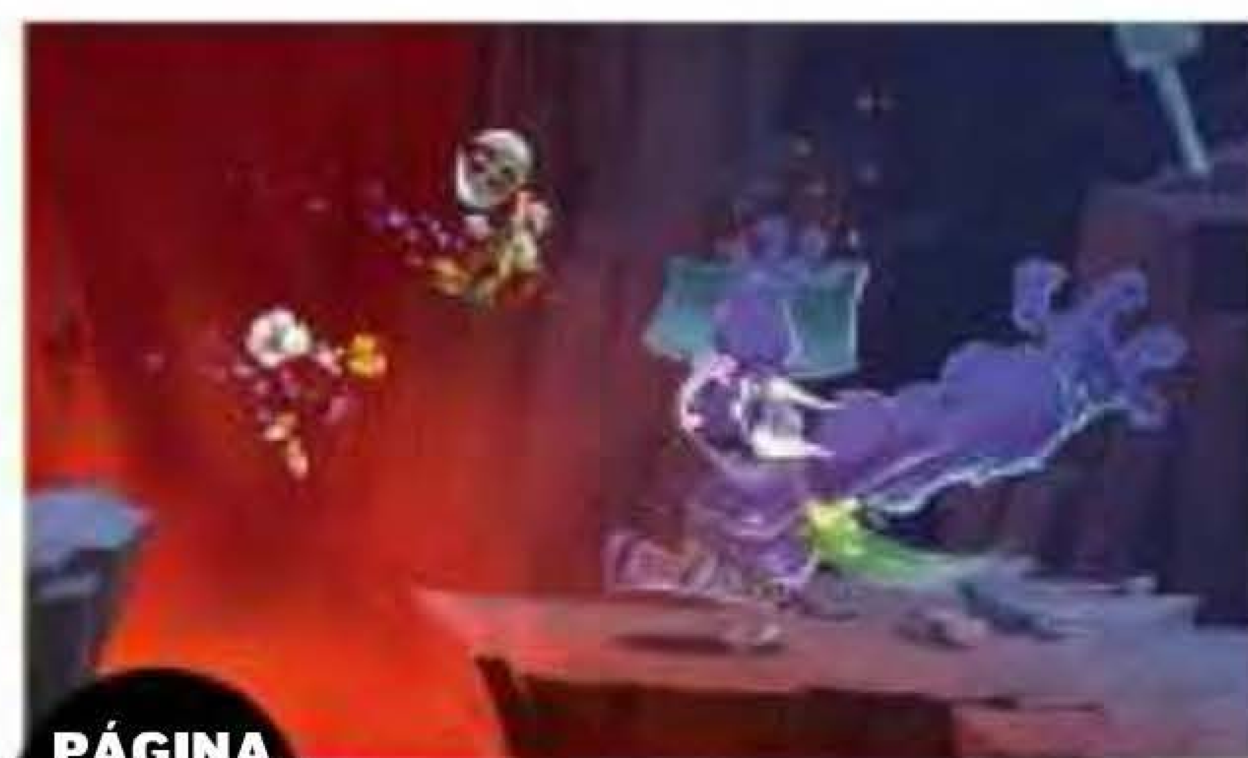
CRYSIS 3

El arma más poderosa que vamos a encontrar en este "shoot´em up" no es ningún fusil, ni siquiera un arco, sino el nanotraje. Gracias a su tecnología, nos podremos convertir en el depredador definitivo... en el modo campaña o en un multijugador espectacular.



PÁGINA 92

DEAD SPACE 3 recupera los momentos en gravedad cero, los sustos y la oscuridad. Esta vez, en un planeta helado, y con modo online cooperativo.



PÁGINA 98

RAYMAN LEGENDS llega a Wii U dispuesto a disputarle el trono de las plataformas a Mario.

EN ESTE NÚMERO...

Ciencia-ficción y terror se encargarán de disparar nuestros niveles de adrenalina durante los próximos meses. ¿Os atrevéis con ellos o preferís un "monstruo" de los saltos como Rayman?.

■ 8 de febrero ■ EA ■ Aventura

DEAD SPACE 3

Horripilantes necromorfos, el silencio del espacio y un compañero que sufre alucinaciones. Da miedo, ¿verdad? Y eso que no sabéis lo peor: Clarke se pasará... ¡a la acción!

ISAAC CLARKE YA HA SOBREVIVIDO dos veces a las garras de los necromorfos él solito, pero esta vez la amenaza será tan gigantesca que tendrá que buscarse un socio "aniquilabicharracos". El juego cooperativo será una de las grandes y esperadas novedades de *Dead Space 3*, pero no la única. En la demo que hemos podido probar nos llamó la atención el marcado carácter de acción que tendrá la aventura. El número de enemigos, la abundancia de munición y objetos de recuperación romperá con el estilo "survival horror" de la saga. Y eso que nuestra partida se ambientaba en la nave Eudora, por lo que no vimos nada del planeta Tau Volantis, fases que tendrán escenarios más abiertos y orientados a la acción pura y dura (¿más aún?).

AUNQUE SEGUIRÁ HABIENDO SUSTOS, serán menos efectivos. Y es que, después de acabar con decenas de necromorfos, le perderemos un poco el respeto a la situación. Nuestro compañero, el sargento de la EDF (Earth Defense Force) John Carver, sufrirá alucinaciones durante el juego, como ver a un grupo de necromorfos atacando a Isaac, por ejemplo. Mientras tanto, nosotros tendremos que defenderle de los verdaderos enemigos. EA nos confirmó que la campaña será distinta para cada personaje, como zonas o vídeos exclusivos, aunque compartirán el mismo recorrido.

La creación de armas será otra de las grandes apuestas de esta entrega. Podremos fabricar armas con dos disparos distintos, como una cortadora con un lanzacohetes de disparo secundario, por ejemplo, o realizar todo tipo de mejoras, como más munición, daño, una mirilla... Técnicamente no será revolucionario. pero tendrá un acabado espectacular. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El cambio a la acción pura y dura no nos convence mucho, la verdad, aunque estamos deseando echarle el guante al juego.

LAS CLAVES



1 EL COOPERATIVO se estrenará en la saga. Cada personaje tendrá su personalidad, pero las mismas habilidades.



2 LA ACCIÓN será protagonista. El estilo survival, emblema de la saga, parece que se ha perdido bastante.



3 LA AMBIENTACIÓN será terrorífica. La soledad del espacio, una nave abandonada, un extraño planeta helado...


LA COLABORACIÓN entre los dos protagonistas será el eje de la nueva aventura necromorfa.


TAU VOLANTIS será el planeta donde se desarrollará la aventura. Sus creadores aseguran que habrá combates en zonas abiertas, pero aún no los hemos catado.


LAS ZONAS EN GRAVEDAD CERO no faltarán a su cita con la tercera entrega. La mayoría servirán para resolver puzles, aunque también habrá acción.

DEAD SPACE 3 ESTARÁ MÁS CENTRADO EN LA ACCIÓN Y, ADEMÁS, TENDRÁ MODO COOPERATIVO


ISAAC CLARKE no estará solo en el planeta Tau Volantis. Le acompañará el soldado John Carver.

¡OJO AL DATO!



Tendrá control por Kinect...

AHORA EN EL ESPACIO SÍ QUE OIRÁN TU VOZ

Lo nuevo de Visceral Games usará Kinect, especialmente en el modo cooperativo. Podremos darle munición y objetos a nuestro compañero con un comando de voz, sin necesidad de menús. Además, el productor del juego, Steve Papoutsis aseguró que reconocerá algunos de los improperios que soltemos jugándolo, sin especificar para qué servirán. ¡A gritaaaaar!

LAS CLAVES



1 LA AMBIENTACIÓN aprovecha todos los materiales de la película y transmite una sensación escalofriante.



2 EL ARGUMENTO es "canónico" y explica algunos flecos que quedaron entre Aliens el regreso y Alien 3.



3 EL MULTIJUGADOR cooperativo (para 4 jugadores) y versus ofrece una experiencia asimétrica muy divertida.

Febrero **Sega** **Shoot´em up**

ALIENS COLONIAL MARINES

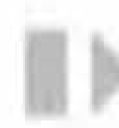
Sólo hay una forma de saber lo que ocurrió entre la segunda y la tercera película de Alien: acompañar a los marines de vuelta a la nave USS Sulaco en una misión suicida.

EL ESTUDIO GEARBOX Y LA PRODUCTORA 20TH CENTURY FOX van a resucitar una de las criaturas más mortíferas del universo: el xenomorfo. Será en *Colonial Marines*, la secuela oficial de Aliens El regreso (James Cameron, 1986), que transcurrirá en lugares conocidos, como la nave USS Sulaco o la colonia Hadley´s Hope en LV-426. Nosotros acompañaremos, en primera persona, a uno de los marines encargados de rescatar la nave que Ripley dejó a la deriva en el film, y lo que nos vamos a encontrar a bordo es una combinación de suspense y acción, con un apartado visual "clavadito" al de la peli.

EL MODO MULTIJUGADOR será uno de los puntos fuertes de *Colonial Marines*. Además de jugar la campaña en cooperativo (un total de cuatro jugadores online y 2 a pantalla partida), este "shooter" pondrá a nuestro alcance un furioso "versus". Podremos equiparnos con los suministros esenciales de estos soldados (incluido el rifle de pulsos, smartgun o el lanzallamas) y enfrentarnos a los aliens de forma asimétrica; los marines se controlarán de forma subjetiva y los xenomorfos en tercera persona (con habilidades exclusivas según el tipo de criatura). Mención aparte merece la fidelidad a la película: Gearbox ha aprovechado los diseños originales, las criaturas que se usaron durante el rodaje... incluso los mismos tipos de lente de Cameron, para que la experiencia sea perfecta. ¿Lo habrán conseguido? HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La ambientación es perfecta, como la peli de Cameron, y el multijugador, cooperativo y competitivo, promete horas de diversión.





LOS PROTAGONISTAS son marines de la USS Sophora, que acuden a una llamada de socorro de la nave Sulaco, orbitando sobre el planeta Fiorina Fury 161.



EL MODO COOPERATIVO permitirá dos jugadores a pantalla partida y cuatro online, que podrán entrar en la partida en cualquier momento.

TODAS LAS ARMAS que aparecían en la película se han recuperado para el juego. En la versión de Wii U podremos disfrutar de funciones específicas en el mando al usar el scanner de movimiento.

■ EL JUEGO ES CANÓNICO, COMO SECUELA OFICIAL DE LAS PELÍCULAS ■

¡OJO AL DATO!



Una edición muy "espacial"

SÓLO PARA COLECCIONISTAS

La edición de coleccionista contará con una caja especial "colmena", contenido descargable, dossier de los marines, el juego y una espectacular figura del montacargas contra un alien.

ALIENS Y MARINES se enfrentan en un "shooter" con pinceladas de terror.

21 de febrero ■ EA Games ■ Shoot´em up

CRYSIS 3

Los alienígenas Ceph y la corporación C.E.L.L. no acaban de entenderlo. Nosotros no estamos encerrados en Nueva York. Son ellos los que están encerrados con nosotros.

QUEDA ABIERTA LA VEDA DE CAZA para Prophet y su arco. ¿El coto?, la cúpula de la libertad que envuelve la ciudad de Nueva York en un nanotejido protector. Han pasado 20 años desde *Crysis 2* y nuestro protagonista tiene muy claro que, esta vez, el cazador será él. Para ello irá equipado con un imponente arsenal. Tendremos pistolas, rifles de precisión, fusiles, escopetas o incluso podremos utilizar las armas de los alienígenas, pero nuestra favorita será, sin duda, el arco predator, con el que podremos tener activado el camuflaje incluso tras haberlo disparado (perfecto para ir de sigilosos por la jungla neoyorquina). En determinadas ocasiones, además, le acompañará Psycho, protagonista de Crysis Warhead.

EL ESTILO DE LA ACCIÓN mezclará escenarios, que sin llegar a las dimensiones de los de la primera entrega, serán mucho más grandes que los de *Crysis 2*. Nuestro nanotraje será capaz de hacer virguerías como reforzar nuestra armadura, volvernos invisibles, realizar saltos sobrehumanos o golpear objetos pesados para lanzarlos contra los enemigos, por ejemplo.

El apartado técnico será pura dinamita. El detalle de los escenarios y los modelos será apabullante. Los entornos tendrán decenas de zonas destructibles, que caerán al suelo astillados o hechos añicos de un modo muy realista. La demo que pudimos probar corría sobre un PC que parecía sacado de los archivos secretos de la NASA, así que no estamos muy seguros de que semejante despliegue técnico mantenga su altísimo nivel en las versiones para consola.

Además de la campaña, contará con online, con modos como "cazador" en el que un equipo con nanotraje debe cazar al otro equipo, formado por soldados Cell. ¡Mola! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Técnicamente será la bomba, al menos en PC. No parece ofrecer muchas novedades y la IA enemiga aún necesita mejorar.

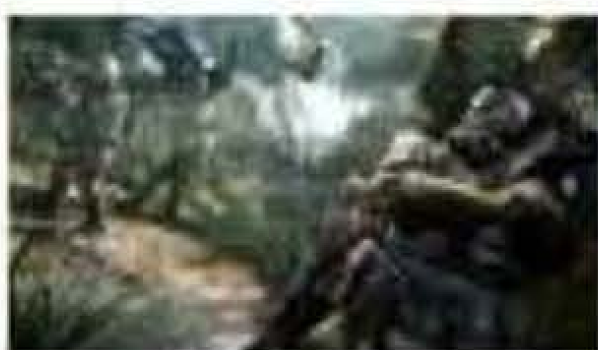
LAS CLAVES



1 **LOS COMBATES** nos permitirán usar dos estrategias para acabar con nuestros enemigos: sigilo o a saco.



2 **LA HISTORIA** traerá de vuelta a Prophet como protagonista, aunque también veremos a Psycho, de *Crysis Warhead*.

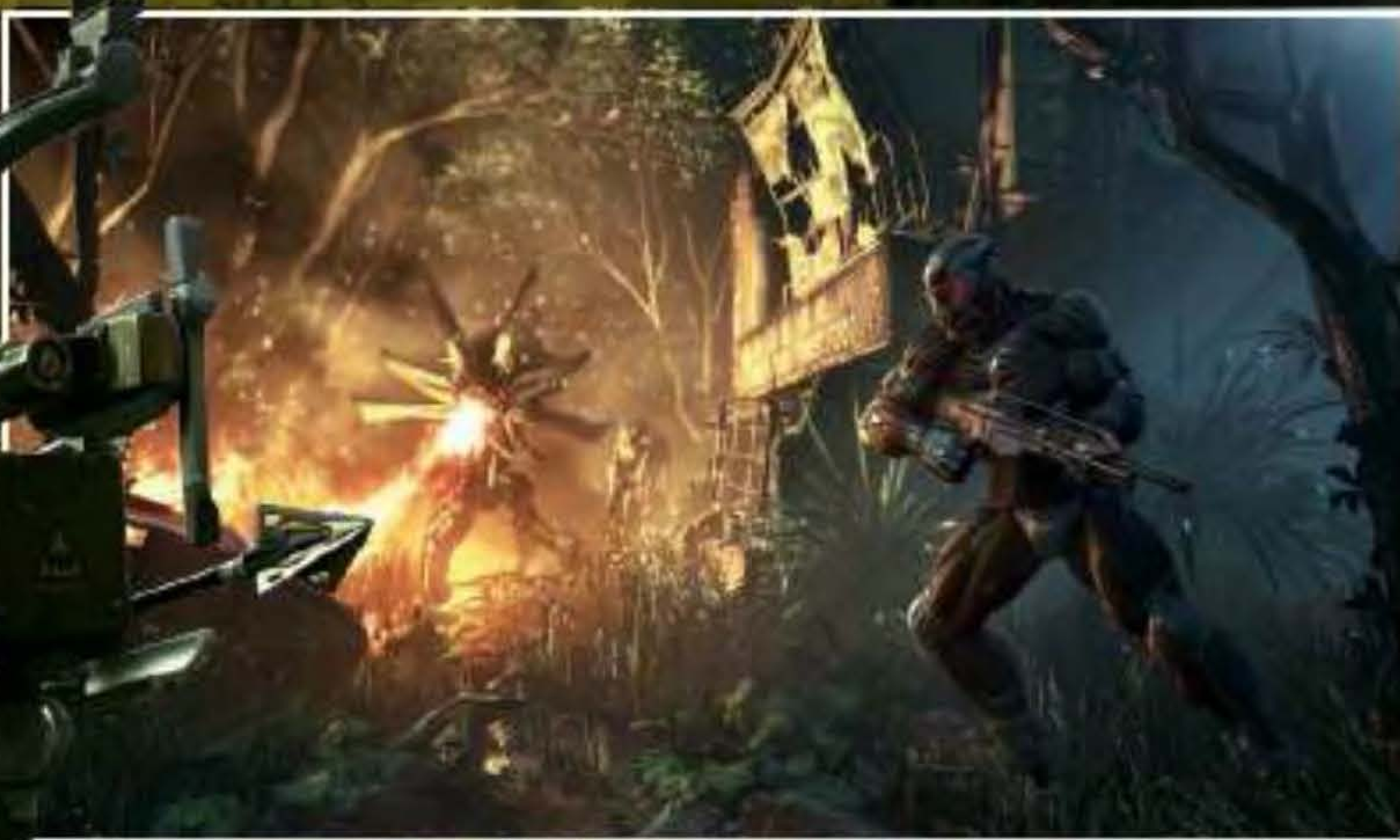


3 **EL MULTIJUGADOR** contará con 8 modos de juego para hasta 12 jugadores, 12 mapas y más de 30 armas.

NUESTRO ARCO tendrá varios tipos de flecha: perforantes, explosivas o eléctricas, por ejemplo.



LOS ENEMIGOS SERÁN ALIENÍGENAS de todo tipo (a los que podremos tomarle prestadas sus armas) y soldados de C.E.L.L.



NUESTRO NANOTRAJE nos permitirá jugar con algunas ventajas, como volvernos invisibles para pillar a los enemigos mientras estén desprevenidos, por ejemplo.

LO NUEVO DE CRYTEK SERÁ UN ESPECTÁCULO PARA NUESTROS SENTIDOS. POTENCIA PURA



¡OJO AL DATO!



Menudo premio...

RECIBIREMOS CRYSIS 1 POR RESERVARLO

Además de 3 armas disponibles desde el principio para el modo online por reservar *Crysis 3*, recibiremos un código de descarga digital para conseguir el *Crysis* original, aquel espectacular sandbox que nunca llegó a salir en consolas. ¡Una oportunidad única!

PROPHET volverá a protagonizar un nuevo *Crysis*. Él y su silencioso y mortífero arco, por supuesto.



LAS CLAVES

1 EL ESTILO VISUAL está muy cuidado, y saca el máximo partido a un desarrollo clásico de plataformas en 2D.

2 EL CONTROL aprovecha funciones específicas de Wii U, como el acelerómetro o la pantalla táctil. Una pasada.

3 EL MULTIJUGADOR, con niveles musicales y la posibilidad de ayudar o fastidiar a los aliados, será divertidísimo.

■ 28 de febrero ■ Ubisoft ■ Plataformas

RAYMAN LEGENDS

Estas Navidades echamos de menos a Ramón García dando las campanadas... y a Rayman pegando saltos en Wii U. Por suerte uno de ellos está a punto de regresar (y no lleva capa).

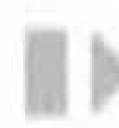
■ **DESPUÉS DEL ARROLLADOR ÉXITO DE RAYMAN ORIGINS** en todas las consolas, tenemos muchas esperanzas puestas en *Legends*, una secuela que recuperará su sensacional estilo artístico, sus saltos frenéticos... y la diversión multijugador. Pero no vayáis a pensar que es más de lo mismo, porque nuestro héroe regresará cargado de novedades: desde un nuevo personaje, la vikinga Bárbara, a un sistema de control que le sacará partido a la nueva consola de Nintendo.

➔HASTA CINCO AMIGOS PODRÁN COMPARTIR SUS AVENTURAS en el modo multijugador (mientras cuatro juegan del modo tradicional con Wiimotes, el que lleve el Wii U Gamepad se encargará de echar una mano o fastidiarles, como hemos visto en *New Super Mario Bros U*). También podremos jugar en pareja, con niveles musicales en los que la pantalla táctil nos servirá para llevar el ritmo, descubrir objetos ocultos o aturdir enemigos. ¡Incluso resolver pequeños puzles aprovechando el acelerómetro!

Para rematar un planteamiento así de original, podéis contar con unas animaciones suaves (y muy graciosas) y un apartado visual delicioso, con una banda sonora tan pegadiza que no podréis quitárosla de la cabeza en mucho tiempo. Sin duda, uno de los lanzamientos más potentes para la nueva consola en los primeros meses del año. Y podéis probarlo de forma gratuita en la demo de la eShop. ¡Corred a descargarlo ahora mismo, insensatos! HC

➔PRIMERA IMPRESIÓN

El juego anterior supuso toda una sorpresa por su planteamiento clásico y estilo visual detallado, pero *Legends* es capaz de mejorar esa propuesta con un sistema de control que se adapta perfectamente a la nueva máquina.





EL RITMO DE JUEGO, será muy rápido, y alternará plataformas clásicas, enemigos finales, niveles de disparo estilo "matamarcianos" y fases musicales.



PODREMOS USAR LA PANTALLA TÁCTIL y el acelerómetro del Wii U Gamepad para superar algunos obstáculos. El control estará perfectamente integrado.



UN NUEVO PERSONAJE, la vikinga Bárbara, se unirá al extraño equipo formado por Rayman, Globox, Murfy y los teensies. Todos tendrán habilidades muy parecidas.





Tres niveles de prueba...

LA DEMO ESTÁ DISPONIBLE EN ESHOP

Esta versión de prueba gratuita consta de tres niveles (Teensies in Trouble, Toad Story y Castle Rock) que demuestran los distintos usos del mando en este juego de plataformas. La demo soporta hasta 5 jugadores.

EL MANDO DE Wii U PERMITIRÁ NUEVOS MODOS DE JUEGO PARA RAYMAN



Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

FEBRERO



1

PS3

NI NO KUNI LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
El mejor rol de estilo japonés, con los diseños del Studio Ghibli.



8

PS3-360

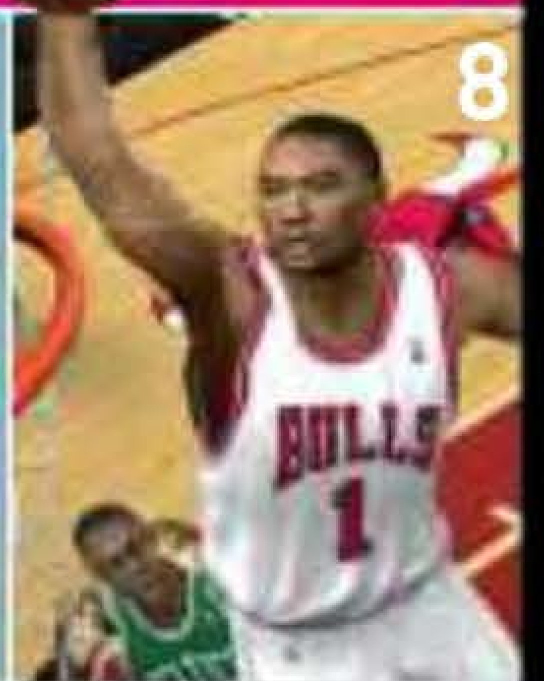
DEAD SPACE 3
Volveremos a pasar miedo, en un planeta helado y con la ayuda de un segundo personaje.



8

Wii U - 3DS

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED Nuestra imaginación y habilidad con el puntero serán los únicos límites para jugar.



8

Wii U

NBA 2K13
La mejor liga de baloncesto del mundo llega a Wii U con opciones adicionales.



21

PS3-360

METAL GEAR RISING REVENGEANCE enseñará el lado más salvaje de Raiden, armado con una katana y habilidades ninja.



22

PS3

PERSONA 4 ARENA
Los personajes de esta saga de rol se ven las caras, pero en un juego de lucha uno contra uno.



22

PS3

DYNASTY WARRIORS 7 EMPIRES volverá a mostrarnos combates masivos en la China de los Tres Reinos.

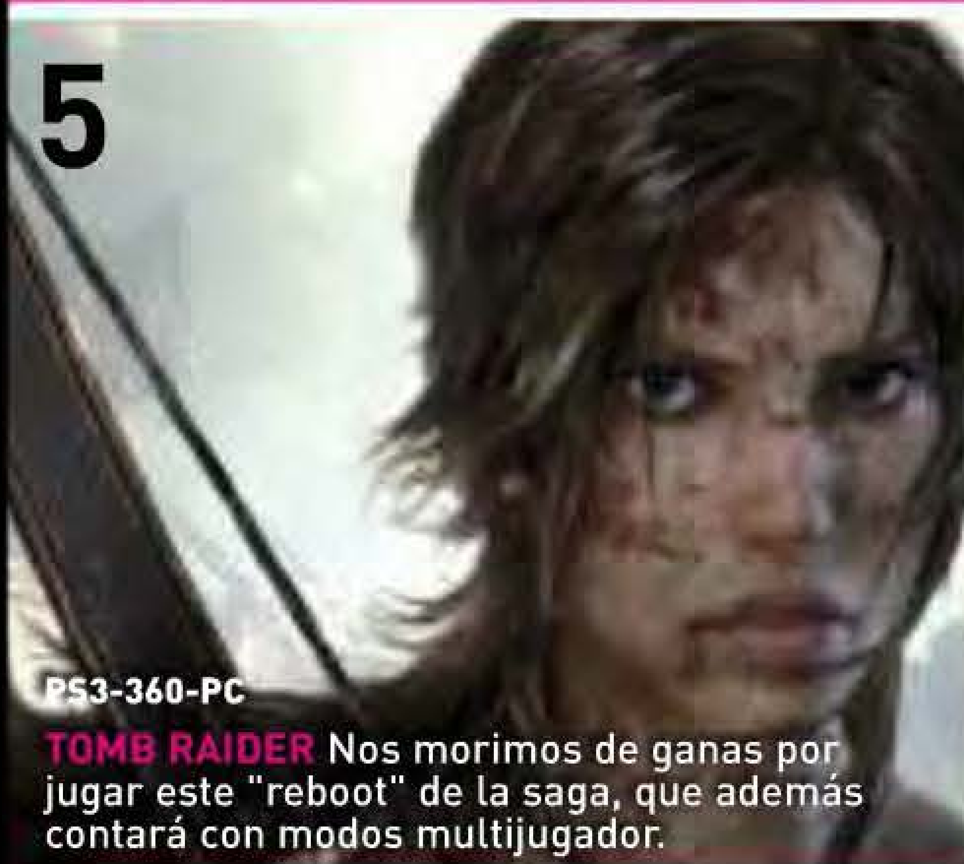


28

PS3-360-PC

CRYSIS 3 Este "shooter" podrá presumir de la tecnología más avanzada, con modos de juego basados en el uso del nanotraje.

MARZO



5

PS3-360-PC

TOMB RAIDER Nos morimos de ganas por jugar este "reboot" de la saga, que además contará con modos multijugador.



7

3DS

CASTLEVANIA MIRROR OF FATE continúa la historia de *Lords of Shadow*, con nuevos personajes y en versión portátil.



12

PC

STARCRAFT II HEART OF THE SWARM es el esperado regreso de los R.T.S. con ambientación espacial.



13

PS3

GOD OF WAR ASCENSION
Regresamos a Grecia para conocer los orígenes de Kratos, y luchamos en un modo online Olímpico.

Y PRÓXIMAMENTE...

•F1 Race Stars	Wii U	1 de marzo
•South Park	PS3-360	5 de marzo
•Brain Training Infernal	3DS	8 de marzo
•Gears of War Judgment	360	22 de marzo
•Bioshock Infinite	PS3-360-PC	26 de marzo
•Army of Two D. Cartel	PS3-360	29 de marzo
•The Walking Dead	PS-360-PC	29 de marzo
•Company of Heroes 2	PC	marzo
•Monster Hunter 3 Ult.	Wii U-3DS	marzo
•Luigi´s Mansion 2	3DS	marzo
•Bayonetta 2	Wii U	marzo
•EDF 2017 Portable	PS Vita	marzo
•Guacamelee!	PS3-PS Vita	marzo
•Naruto Shippuden U3	PS3-360	marzo
•Oboro Muramasa	PS Vita	marzo
•The Wonderful 101	Wii U	marzo
•Urban Trial Freestyle	PS3-3DS-Vita	marzo
•Salon del Comic	Barcelona	11 -14 de abril
•Injustice	PS3 - 360 - Wii U	19 de abril
•Dead Island Riptide	PS3-360-PC	26 de abril
•Star Trek	PS3-360-PC	26 de abril
•Fire Emblem Awakening	3DS	abril
•The Last of Us	PS3	7 de mayo
•Grand Theft Auto V	PS3-360	21 de mayo
•Remember Me	PS3-360	mayo
•Pikmin 3	Wii U	primavera
•Splinter Cell Blacklist	PS3-360-PC	agosto

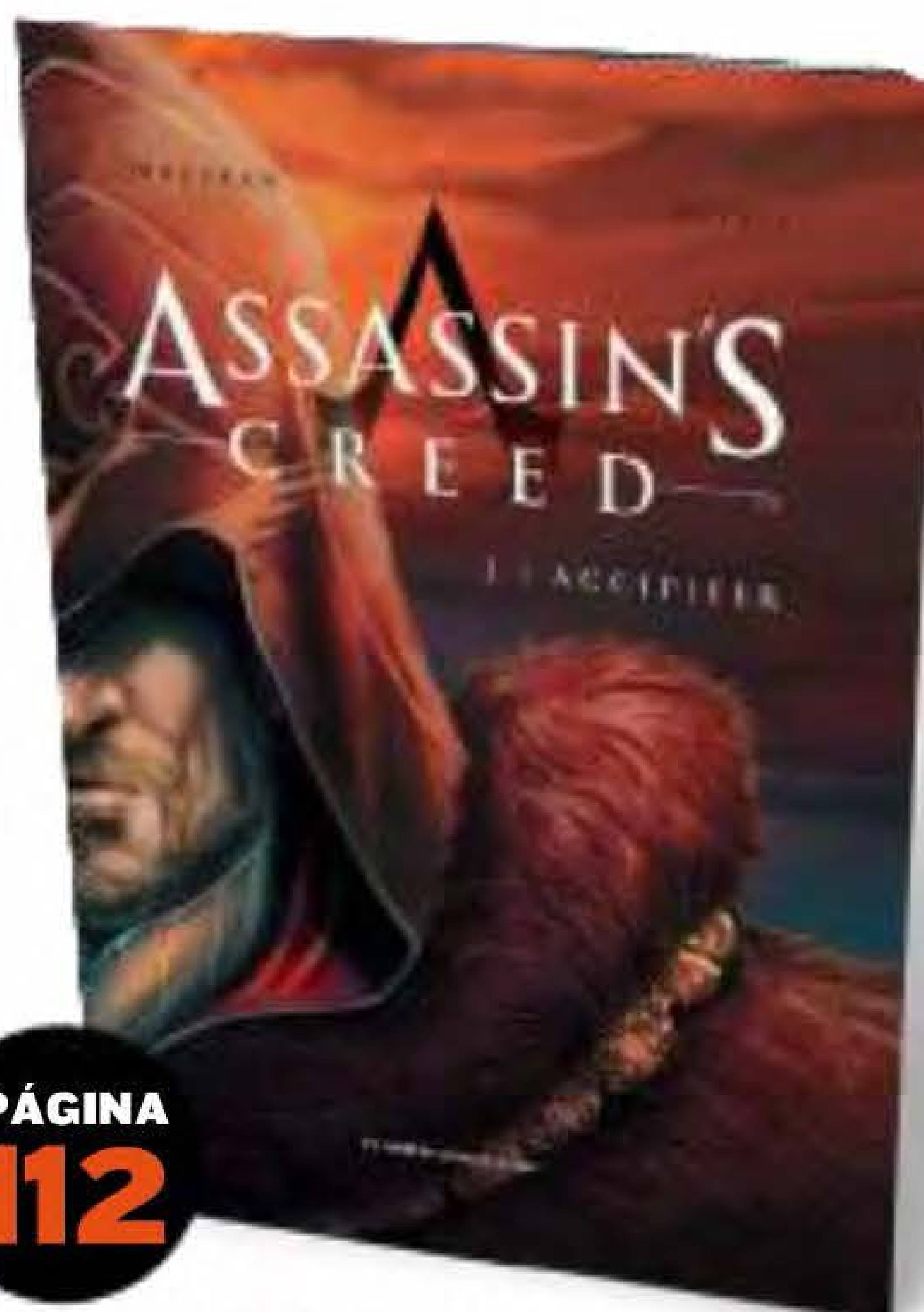
ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 108

DESAFÍO TOTAL El clásico de Schwarzenegger tuvo un "remake" recientemente, que al fin llega al formato doméstico. Conoced todos sus detalles a continuación.



PÁGINA 112

ASSASSIN'S CREED Las aventuras de los asesinos abarcan mucho más de lo que pensábais. Llega el cómic Accipiter.

SKYLANDERS COLLECTOR TIN

En nuestro "cajón de sastre" os proponemos una alternativa para la organización de vuestras colecciones.



PÁGINA 113

PÁGINA 110



LA JUNGLA: UN BUEN DÍA PARA MORIR. John McLane vuelve a atraer problemas junto a su hijo. Es nuestro estreno destacado.



PÁGINA 106

MAG II GUN CONTROLLER

Un rifle molón para los amantes de los juegos de disparos es la propuesta estrella de nuestra sección de tecnología.

EN ESTE NÚMERO...

Muchos estrenos en formato doméstico conviven con una oferta variada de periféricos, "gadgets" y libros. ¿Cuántos meses coinciden John McLaine, el Juez Dredd y el ejército de Shepard?

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



Para lo que se ponga a tiro

■ **Nombre:** Mag II. ■ **Compañía:** Shine Star ■ **Consola:** PS3, PC ■ **Precio:** 149,99 €

Si eres amante de los shooters este juguete te va a encantar. MAG II es un arma que se adapta a todo tipo de juegos de disparos, en consola, PC y dispositivos Android, que si tienen conexión microHDMI podéis conectar a la televisión. Tiene un pad analógico, 4 botones gatillo y 6 para el pulgar. Sin embargo, su peculiaridad es que a diferencia del Wiimote o el PS Move, no utiliza sensores externos, sino giroscopios con los que es capaz de conocer hacia donde apuntamos, con varios niveles de sensibilidad, opciones de turbo o curiosidades como ataque cuerpo a cuerpo automático. También cuenta con vibración y se conecta de forma inalámbrica con un receptor USB. Además, es compatible con juegos que requieran pistola de luz, como Time Crisis. **www.magcontroller.com**

VALORACIÓN: ★★★☆

¡Le escucho, señor!

■ **Nombre:** Commander ■ **Compañía:** Plantronics ■ **Consola:** PC ■ **Precio:** 279 €

Plantronics ha creado unos auriculares pensados para campeonatos, ya que destacan por un micrófono con sistema de cancelación de ruido. Además, los cascos aíslan como pocos y ofrecen un sonido 7.1 realmente potente. También se puede conectar a un móvil u otro dispositivo. Viene con una funda especial de transporte. Un lujo... para quien pueda permitírselo. **www.plantronics.com**

VALORACIÓN: ★★★★



Lleva tu precisión a cualquier lugar

■ **Nombre:** Ratón Taipan
■ **Compañía:** Razer
■ **Consola:** PC ■ **Precio:** 61,99 €

Raizer Taipan es un ratón profesional para quienes necesitan rapidez y precisión. Incorpora un láser y un sensor óptico para calibrar el ratón sobre cualquier superficie y lograr un seguimiento sin fallos. También cuenta con un software propietario que sincroniza automáticamente el ratón para juegos con un servidor en la nube para que se descarguen las actualizaciones de controladores y de firmware. También permite guardar nuestra configuración para acceder a ella fácilmente. **www.4frags.com**

VALORACIÓN: ★★★★





Los mandos también llevan prótesis

■ **Nombre:** Almohadillas LIMKRIX ■ **Compañía:** LIMPRIX
■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 9,90 €

El mando de PlayStation lleva teniendo el mismo diseño desde 1997, cuando se lanzó el primer Dual Shock. Siempre ha sido un modelo que ha gozado de gran popularidad. Sin embargo, para muchos, controladores de otras compañías como el de Xbox 360 han mejorado aspectos como la ergonomía o los gatillos. Este accesorio le da un acabado en goma y una forma más ergonómica, por lo que es algo más cómodo de manejar. **es.limkrix.com**

VALORACIÓN: ★★☆☆



Pon a salvo tu Gamepad

■ **Nombre:** Essential Pack.
■ **Compañía:** Big Ben
■ **Consola:** Wii U ■ **Precio:** 24,99 €

Ahora que te has acostumbrado a utilizar el mando de Wii U para cambiar de canal la tele o jugar a *New Super Mario Bros U*, imagina que te cargas la pantalla o la rayas. Se acabó utilizar botones virtuales o jugar como si fuera una portátil. Eso lo puedes solucionar con este pack, que incluye una funda, stylus, pantalla protectora y hasta unos cascos. Curiosos los accesorios que se están sacando de la manga los fabricantes, en la línea de lo que vemos para Nintendo DS... Claro que el mando, por mucho que se parezca a una portátil, no corre tanto peligro porque no sale de nuestro salón o cuarto. **www.hnostromo.com**

VALORACIÓN: ★★☆☆



NO LO PIERDAS DE VISTA

FUTBOLÍN PARA iPAD

Pero no vale remolino

■ **Nombre:** Foosball ■ **Compañía:** New Potato Tech
■ **Consola:** iPad ■ **Precio:** 75 €

Aunque hay cierta controversia sobre quién inventó el futbolín, si los argentinos o los españoles, lo que está claro es que dentro de nuestras fronteras hay auténtica pasión por este "deporte de bar". Si sois un poco mantas y no os gusta que os hagan pasar por debajo de la mesa, quizá la mejor opción sea convertir vuestro iPad en una mesa casi, casi, auténtica. El accesorio lo tenéis que pedir en la web de sus creadores: **www.newpotatotech.com.** Después, solo hay que descargar la aplicación *Foosball* de la App Store. Eso sí, también podéis usar el videojuego sin el accesorio, que barato no es...

VALORACIÓN: ★★☆☆



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3



MANDO PS MOVE
Una nueva forma de control.
39,90 €



VOLANTES G27 DE LOGITECH
El volante de referencia de PS3.
349 €



MANDO INDECA MOTO GP
Vibración y sixaxis de calidad.
39,99 €



ARCADE STICK STREET FIGHTER
La mejor forma de pelear.
149,99 €



AURICULARES TURTLEBEACH BLACK OPS II
Genial diseño y calidad.
Desde 55 €

Wii



VOLANTES VOLANTE CON BASE
Buena opción para conducir.
14,95 €



ACCESORIO Wii MOTIONPLUS
Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote.
19,95 €



PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO
Para los juegos "tradicionales".
24,95 €



MANDO LA ROJA
Mando y nunchuk de Ardistel.
34,95 €



INDUCCIÓN DUAL CHARGER
Carga 2 mandos sin conexiones.
29,95 €

XBOX 360



VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL
Sin cables y muy ergonómico.
119,90 €



AURICULARES TRITTON PRIMER
Inalámbricos y a un gran precio.
89,90 €



PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS
Cómodo e inalámbrico.
44,90 €



BATERÍAS BASE CHARGER
Dos baterías con base.
29,90 €



REMOTO MANDO UNIVERSAL
Acabado en negro brillante.
14,95 €

NUEVO

ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

Desafío Total



- Género **Thriller de acción**
- Protagonistas **Colin Farrell, Kate Beckinsale y Jessica Biel**
- Director **Len Wiseman**
- Precio BD **17,95 €**
- También en DVD **11,48 €**

ARGUMENTO: Rekall es una empresa que puede convertir los sueños en recuerdos reales. Douglas Quaid, un obrero, decide hacer un viaje ficticio para superar su frustrante vida. Elige el rol de ser un superespía, pero el procedimiento sale mal y se convierte en un hombre perseguido. El remake de la cinta original del mismo título, que se inspira en el relato de ficción de Philip K. Dick "Podemos recordarlo por usted", apuesta por los tonos fríos con una notable fotografía.

La estilización es una de las premisas principales a nivel visual mientras que en la acción se entretejen impresionantes persecuciones en coche con un mundo bipolar dividido entre La Federación y La Colonia.
Y ojo al dato, que en un transporte especial similar a un enorme elevador es posible atravesar la Tierra en diecisiete minutos.

EXTRAS BLU RAY: Minutos extra de metraje, tomas falsas y final alternativo.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

Dredd



- Género **Acción**
- Protagonistas **Karl Urban, Rachel Wood**
- Director **Pete Travis**
- Precio **21,95 €**
- También en DVD **18,45 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Dredd es un policía del futuro que ejerce su poder en One, una enorme ciudad que comprende la costa este de los Estados Unidos. Es juez, jurado y ejecutor al mismo tiempo y se encarga de entrenar a Cassandra Anderson, una novata con una mutación genética que le aporta habilidades psíquicas.

EXTRAS BLU RAY: Entrevistas al reparto, el equipo técnico y el creador del cómic y material sobre Dredd y efectos en slo-mo.

Blancanieves y la leyenda del cazador





- Género **Aventuras**
- Protagonistas **Kristen Stewart , Chris Hemsworth y Charlize Theron**
- Director **Rupert Sanders**
- Precio BD **19,65 €**
- También en DVD **13,93 €**

ARGUMENTO: El cuento clásico se reinventa. Una mujer supera en belleza a la malvada reina y ésta manda a un cazador a terminar con ella. Sin embargo, no puede cumplir su objetivo y en su lugar enseña a la joven a defenderse y plantar cara a la reina, convirtiendo a Blancanieves en una heroína de acción.
La temática principal de la película es por supuesto la lucha del bien contra el mal, lo que se muestra en la concepción del espacio (el bosque oscuro versus el bosque de las hadas) y el duelo entre la reina y Blancanieves. Charlize Theron demuestra una vez más que es capaz de meterse en la piel de cualquier personaje, realizando un trabajo impecable.

EXTRAS BLU RAY: Vistas del set en 360º, cómo se hizo y comentarios del director Rupert Sanders y otros miembros del equipo. También incluye información sobre los efectos especiales y material tras las escenas.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆

Contrarreloj



- Género **Acción**
- Protagonistas **Nicolas Cage, Malin Ackerman**
- Director **Simon West**
- Precio BD **14,35 €**
- También en DVD **12,92 €**

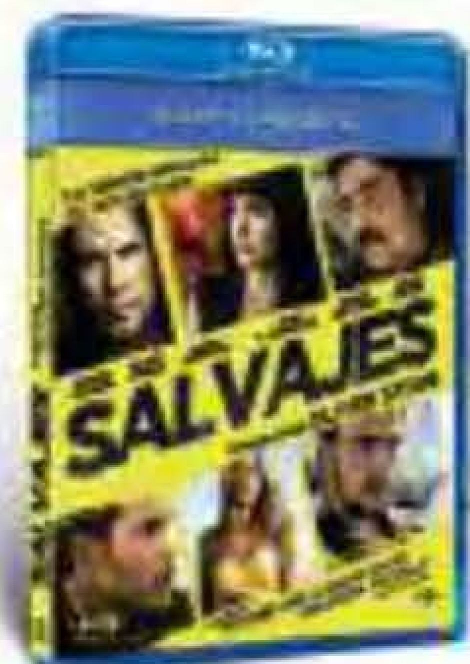
VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Will Montgomery pasa ocho años en prisión tras dar un golpe que sale mal. Cuando sale de la cárcel quiere reconstruir su relación con su hija Allison, pero Vincent, un antiguo compañero, la secuestra y le exige diez millones a cambio de liberarla. Will se verá obligado a delinquir de nuevo.

EXTRAS BLU RAY: Entrevistas a Nicolas Cage, Josh Lucas y Malin Akerman, escenas del rodaje y tráiler en castellano.

Salvajes



- Género **Thriller / Crimen**
- Protagonistas **Blake Lively, Taylor Kitsch, Benicio del Toro...**
- Director **Oliver Stone**
- Precio **21,95 €**
- También en DVD **17,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Dos jóvenes emprendedores sostienen un lucrativo negocio basado en el tráfico de marihuana a pequeña escala. Llevan una vida idílica hasta que un cártel mexicano se fija en ellos y trata por todos los medios de hacerse con su mercado.

EXTRAS BLU RAY: Escenas eliminadas, entrevistas con el reparto y el equipo técnico y cómo se hizo en cinco partes que incluyen metraje tras las cámaras y entrevistas con el equipo técnico.

CINE

La actualidad de la pantalla grande

El blog

Por Alejandro G. Calvo (Managing Editor de SensaCine.Com)

Premios Razzie 2013: Frambuesas envenenadas

De entrada, hablemos con propiedad: el verdadero nombre de los Premios Razzie es el de Golden Raspberry Award (Premios Fambruesa Dorada); nombre que le viene dado de la expresión en inglés "blowing a raspberry", que traduciríamos como "hacer una pedorreta" (sic).



Bajo dicho nombre, los premios creados por el crítico John Wilson en 1980 son la antítesis de los Oscar; unos galardones que se mofan de las peores producciones del año según el criterio la Golden Raspberry Award Foundation (nota: cualquiera puede ser miembro, basta con que pague la inscripción).

Así, mientras la gala de los Oscar es una carísima y espectacular ceremonia, en la entrega de los Razzie es raro encontrar a alguien que se presente a reclamar su premio (aunque ha habido sesiones memorables, como cuando Halle Berry recogió su Razzie a la Peor Actriz por Catwoman o cuando Sandra Bullock recogió el mismo premio por Loca obsesión repartiendo DVDs de la película). De la misma forma, si el Oscar es una estilizada figura bañada en oro, el Golden Raspberry es una frambuesa de plástico ocre pegada encima de un carrete de celuloide.

« LA FAVORITA PARA LA EDICIÓN DE 2012 ES CREPÚSCULO: AMANECER PARTE 2 »

Para este 2012, la favorita es La saga Crepúsculo: Amanecer - Parte 2. Más que por la escasa calidad de esta última entrega, sería un premio castigando a toda la saga. Si bien la película protagonizada por Robert Pattinson y Kristen Stewart arrasa en las candidaturas (tiene nominaciones en las 10 categorías existentes), no se queda atrás lo último de Adam Sandler (ya el año pasado fue el máximo vencedor gracias a Jack y su gemela), la muy pasada de rosca Desmadre de padre. Los otros agraciados son Battleship o el actor Tyler Perry (5 nominaciones, incluyendo peor actor ¡y peor actriz!). La ceremonia de entrega de los premios tendrá lugar la noche antes de la de los Oscar, el 23 de febrero. Les deseamos toda la suerte del mundo y... que gane el peor.

Estreno



La Jungla: Un buen día para morir

■ Productora **Fox** ■ Estreno **15 de febrero**

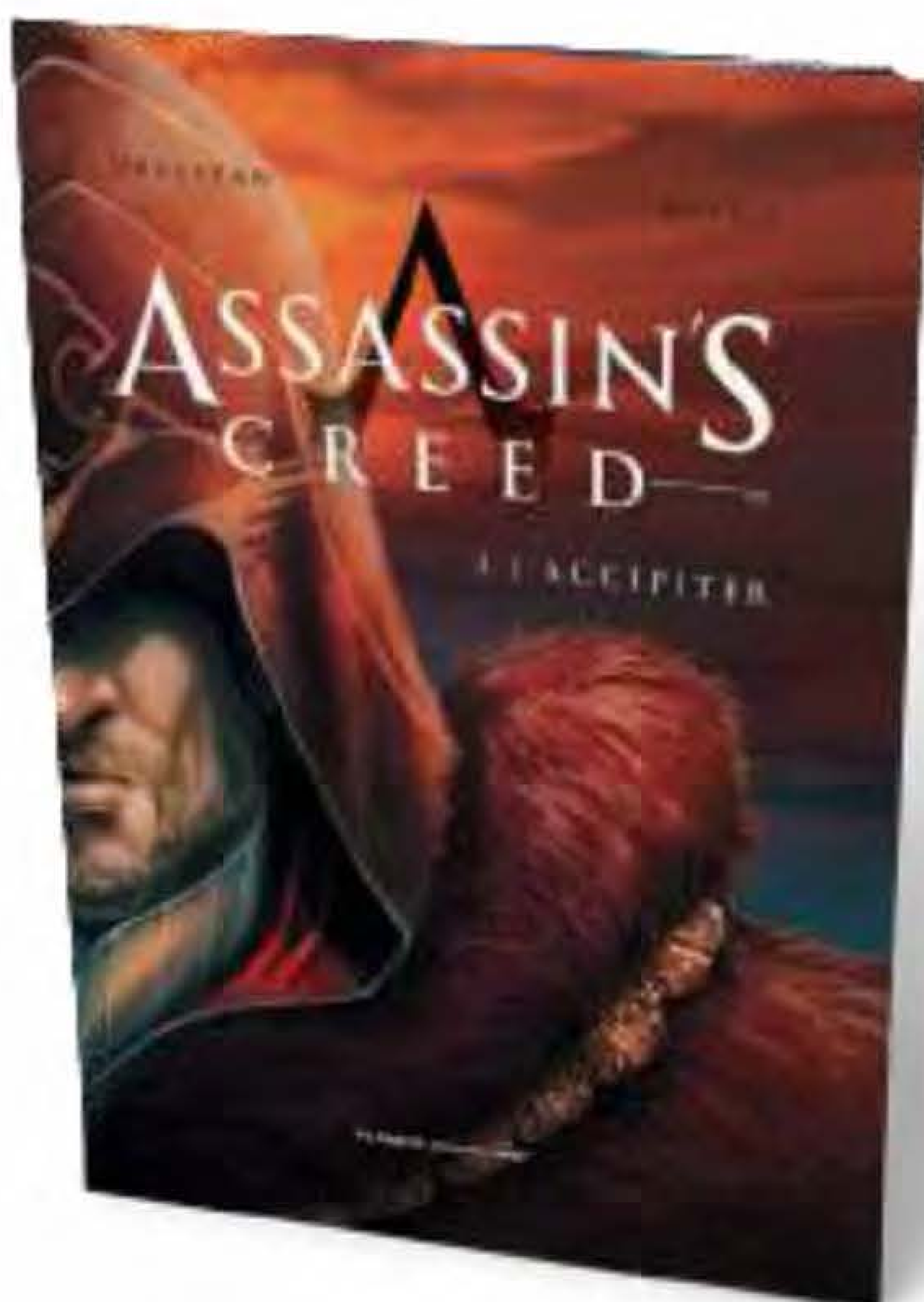
¡Vuelve John McLane! ¿Os extraña? Si ya han regresado el Hobbit o Rambo, ¿por qué no La jungla de cristal, ahora que la cinta de John McTiernan cumple 25 años? Poco importa que en La Jungla 4.0 el ruido de las imágenes no tapara el vacío del argumento: el arte de reinventar franquicias esconde un negocio muy lucrativo. ¿Y qué habrá en esta quinta entrega? Pues una triple dosis de acción especulativa donde McLane (Bruce Willis) formará equipo con su hijo (Jai Courtney) para evitar que media Rusia vuele por los aires. Y el definitivo "yipikayei hijo de puta".

Taquilla

Datos globales en España: diciembre 2012		
1	Lo Imposible	41.402.669 €
2	Amanecer: Parte 2	22.494.254 €
3	La Vida de Pi	7.407.693 €
4	El origen de los guardianes	5.123.7322 €
5	Los Miserables	3.208.712 €
6	Rompe Ralph	3.167.526 €
7	El Cuerpo	3.005.093 €
8	El Hobbit	2.535.639 €
9	El alucinante mundo de Norman	1.344.475 €
10	Las Sesiones	593.527 €

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

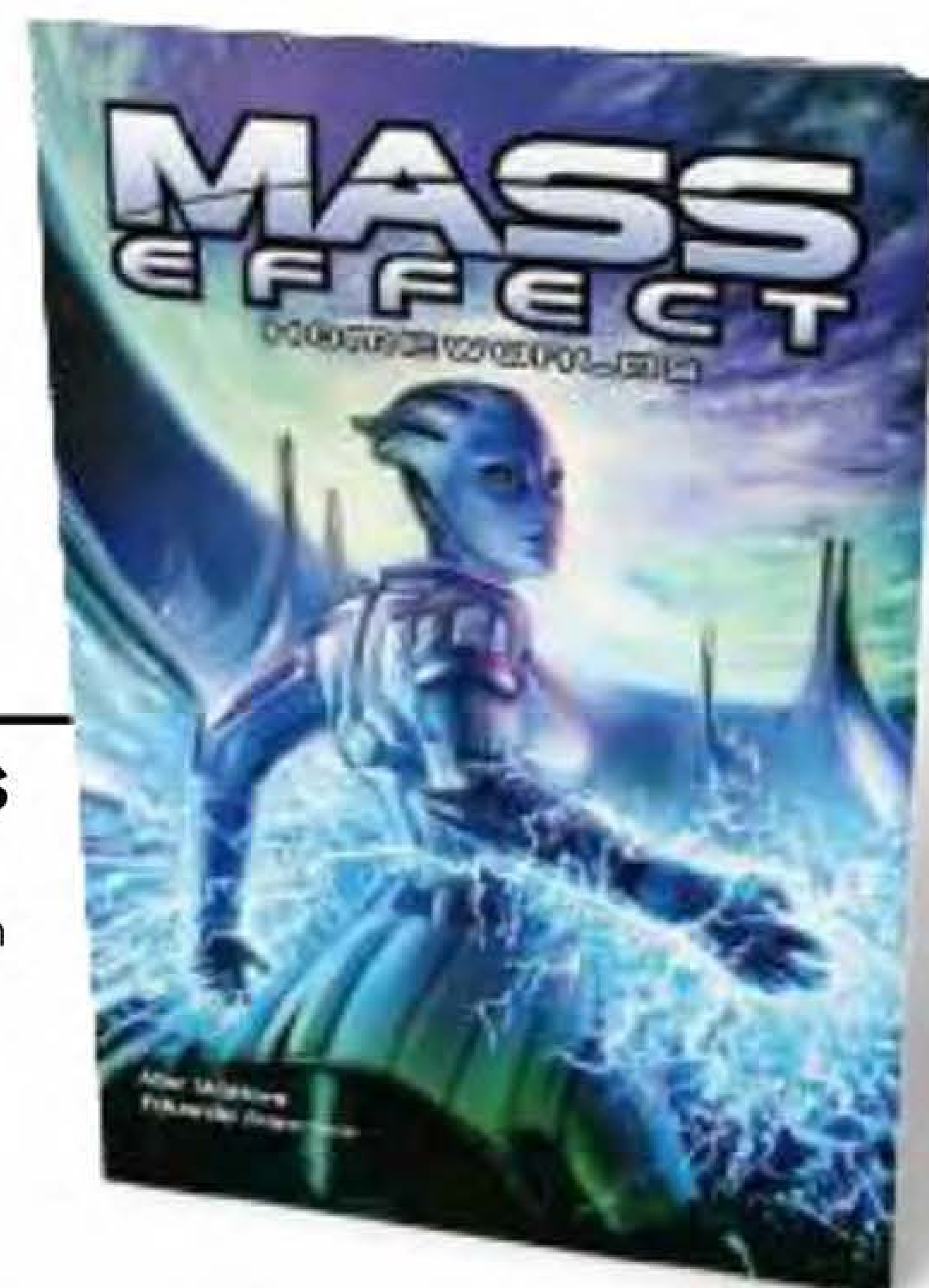
Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Assassin´s Creed: Accipiter

Este cómic narra una historia inédita dentro del universo *Assassin´s Creed*. Aquí viajamos a la antigua Roma, una época en la que dos asesinos de diferentes orígenes y motivaciones, Aquilus y Accipiter, cruzarán sus destinos.

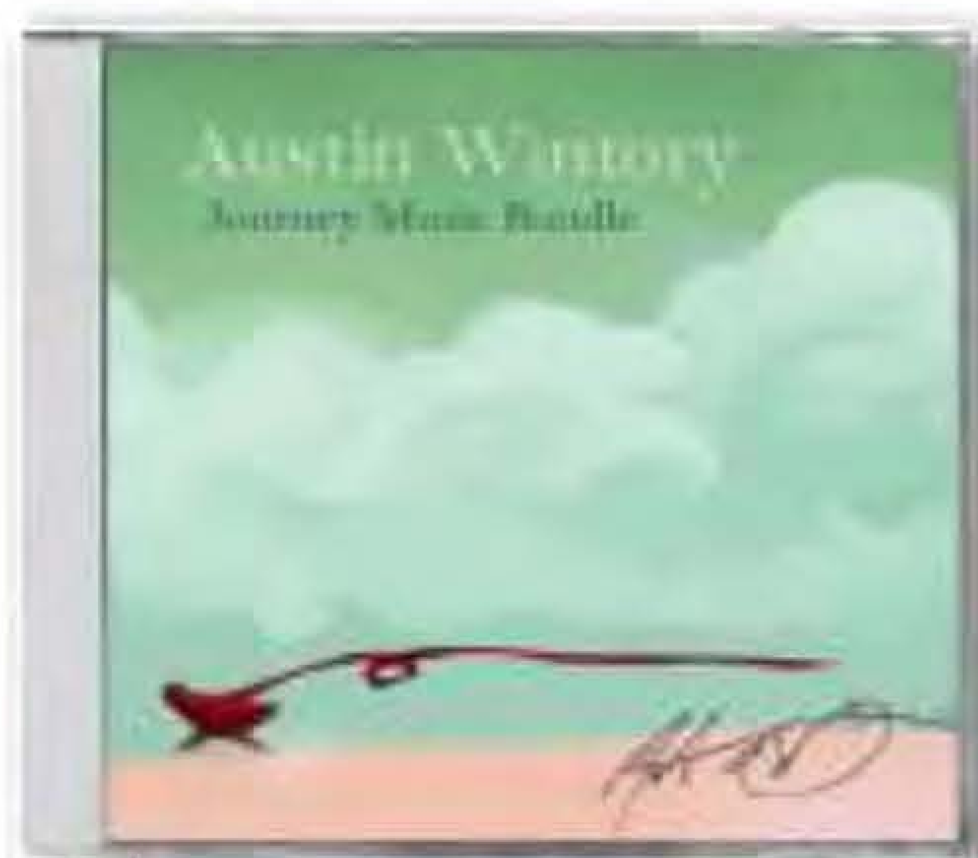
Cómic publicado por: Planeta-deAgostini
Precio: 12,95 €



Mass Effect: Homeworlds

James Vega, Tali, Garrus y Liara protagonizan las historias que reúne este nuevo álbum. Ellas mostrarán curiosas conexiones entre sus mundos natales, mediante acontecimientos previos a todo lo que ya hemos visto en *Mass Effect 3*.

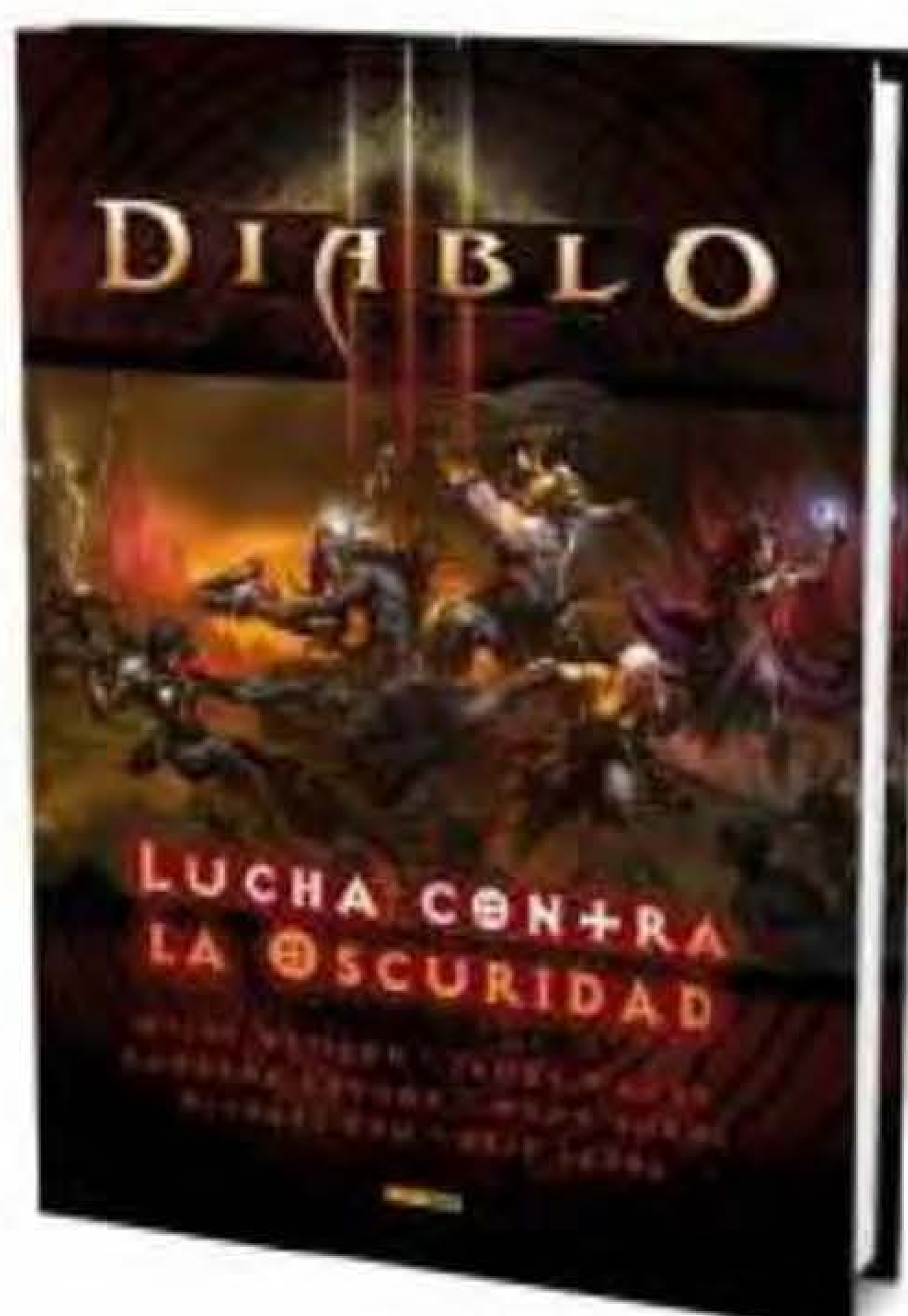
Cómic publicado por: Panini
Precio: 12,95 €



Journey Music Bundle

Austin Wintory es el es el compositor de la banda sonora de Journey. Él ha reunido varias de sus melodías (incluida la de otros juegos como *Flow*) en un pack gratuito que se puede bajar en **http://bit.ly/W7etpu**.

Disco editado por: N/A
Precio: Gratis



Diablo III: lucha contra la oscuridad

Esta novela es una colección de historias cortas ambientadas en el universo de *Diablo*. Épicas batallas en las que el valor y la fuerza de voluntad deberán imponerse al mal.

Libro publicado por: Panini
Precio: 12,95 €



Starcraft II: punto de ignición

Tras la caída de la Reina de las Espadas, el temible enjambre se ha fraccionado. Parece que la galaxia está a salvo, pero los problemas apenas acaban de comenzar...

Libro publicado por: Panini
Precio: 17,95 €

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.

Unos gigantes enlatados

Tras la llegada de *Skylanders Giants* hay montones de tarjetas para coleccionar. ¡Tranquilo, que no se te va a perder ni una! Esta lata "Collector Tin" te permite guardar decenas de ellas de forma cómoda. Que ya llegará el sufrimiento a la hora de combatir...

Más información en:
www.topps.com
Precio: 11,95 €





El arma de un "hacha-sino"

Cómo mola el tomahawk de Connor en *Assassin´s Creed III*, ¿verdad? Podéis haceros con esta réplica, que calca los motivos tribales y hasta el escudo Assassin de la hoja.

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 89,90 €



Esta lámpara te deja de una pieza

El clásico *Tetris* da forma a esta curiosa lámpara. Se compone de siete piezas qu podemos distribuir como queramos y qu se iluminan al entrar en contacto con las demás. Eso sí, tened cuidado con la pieza cuadrada, que siempre da guerra...

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 39,99 €



iPhone, iPhone, tú eres mi ilusión...

Si has entendido este titular, agradecerás tener al mítico HAL 9000 de *2001: una odisea del espacio* haciendo las funciones de módulo de control de voz para tu iPhone con Siri. Trae mando a distancia para que actives a Siri con un botón.

Más información en:
www.thinkgeek.com
Precio: 59,90 €



Comecocos a la carrera

Ojito a este pack compuesto por un "Pac-Man" y fantasma movidos por control remoto. Tienen una altura de unos nueve centímetros e incluyen el clásico sonido "waka waka" del videojuego.

Más información en:
www.quelovendan.com
Precio: 39,90 €

A LA VENTA EL 22 DE FEBRERO

CRYSIS 3

Nos ponemos el nanotraje para analizar en exclusiva el shoot´em up más avanzado del momento. ¡No os lo perdáis!

Y ADEMÁS...

Te contamos nuestra primera partida a The Last of Us

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Javier Abad

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
MAQUETADOR: Jorge García

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

DIRECTOR DE HOBBYCONSOLAS.COM:
José Luis Sanz

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera

ÁREA DE VIDEOJUEGOS
DIRECTOR DE ÁREA: Manuel del Campo
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:
José Aristondo
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN:
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val

PUBLICIDAD
DIRECTORA DE MARKETING Y PUBLICIDAD:
Belén Fernández
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTOR COMERCIAL: José Manuel Saco
EQUIPO COMERCIAL: Monica Marín, Noemí Rodriguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real.
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Lucia Martínez
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L..
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Asesor Serv. Producción: Asedict Gestion Editorial S.L.
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Asesor Servicios Producción:
Asedict Gestión Editorial S.L.
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

